



SOUTHEAST ASIAN MINISTERS OF EDUCATION ORGANIZATION (SEAMEO)
REGIONAL CENTRE FOR QUALITY IMPROVEMENT FOR TEACHERS AND
EDUCATION PERSONNEL (QITEP) IN LANGUAGE (SEAQIL)

Praktik Baik Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Konteks Pengajaran Bahasa



Penerbit: SEAMEO QITEP in Language

Praktik Baik Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Konteks Pengajaran Bahasa

Penerbit: SEAMEO QITEP in Language

Praktik Baik

Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Konteks Pengajaran Bahasa

Pengarah:

Luh Anik Mayani

Penanggung Jawab:

Esra Nelvi M. Siagian

Ketua Pelaksana:

Itra Safitri

Anggota:

Hasanatul Hamidah

Limala Ratni Sri Kharismawati

Reni Anggraeni

Rina Dwiyana

Penyunting Bahasa:

Kity Karenisa

Sulastri

Desain Sampul dan Tata Letak:

Wahyu Gian Andiva

ISBN:

978-623-93625-9-1

E-ISBN:

978-623-95683-0-6 (PDF)

Diterbitkan oleh:

SEAMEO QITEP in Language

Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa

Jakarta Selatan, Indonesia

Telepon: +62 21 7888 4106, Faksimile: +62 21 7888 4073

© 2020 SEAMEO QITEP in Language

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

All rights reserved

KATA PENGANTAR

Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dielakkan. Dengan bantuan media, guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa, memotivasi siswa belajar aktif, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran, serta mengasah kompetensi berpikir kritis. Pemanfaatan media pembelajaran dapat dirasakan optimal apabila guru dapat menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan, fungsi, kebutuhan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Dapat dikatakan bahwa ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran merupakan hal esensial dalam pembelajaran.

Sejalan dengan itu, pada akhir tahun 2018, SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) melaksanakan survei untuk mengetahui kendala yang dialami guru dalam proses belajar mengajar. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa salah satu kendala yang dialami guru saat pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dan ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan melihat urgensi media dalam pembelajaran, SEAQIL menyusun buku berjudul *Praktik Baik Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Konteks Pengajaran Bahasa*. Buku ini berisi 38 tulisan praktik baik guru bahasa jenjang SMA/SMK/MA sederajat mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Indonesia, bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, dan bahasa asing (Arab, Inggris, Jerman, dan Jepang). Adapun media yang digunakan guru beragam meliputi media konvensional, digital, serta integrasi media konvensional dan digital. Hadirnya buku ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru bahasa terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan keterampilan berbahasa yang akan dicapai.

SEAQIL mengucapkan terima kasih kepada bapak/ibu guru yang telah berkontribusi dalam berbagi pengetahuan dan praktik baiknya. Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat bagi para guru bahasa di Indonesia.

Selamat membaca!

Jakarta, September 2020

Direktur,

Dr. Luh Anik Mayani

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Bagian I Media Konvensional	1
<i>Graded Books: Fasih Berbicara</i>	<i>3</i>
<i>Andriono Kurniarwan</i>	
Tanoshii Hiragana Game: Gampang dan Asyik Mengingat Huruf Hiragana	7
<i>Arniawaty Sumba</i>	
Media Ular Tangga pada Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi	12
<i>Erfina Dewita</i>	
Si Ular Tangga	18
<i>Esra Nelvi M. Siagian</i>	
Belajar Asyik Menenal Kata Kerja Bahasa Inggris Bentuk Kedua dengan Crossword Puzzle	23
<i>Fidalia MR</i>	
Seasyik Pizza “CE” Cause and Effect	28
<i>Fitri Rahmadani</i>	
Mahir Menulis Teks Naratif dengan Batu Bergambar dan Kartu <i>Flash</i>	34
<i>Khairun Nisa</i>	
Makarya: Optimalisasi Mengonstruksi Teks LHO	38
<i>Listyani Prawesti</i>	
Belajar Bahasa Arab dengan Al-Miftah	43
<i>Miftahul Mufid</i>	
Brankas Kata Kunci: Melatih Keterampilan Mengembangkan Argumentasi Siswa SMA dalam Pembelajaran Debat	47
<i>Novianti</i>	
Boneka Tangan sebagai Media untuk Bercerita	53
<i>Rachmat Priyanto</i>	
Gasper: Media Inspirasi Menulis Cerita	57
<i>Resi Resviani</i>	

<i>Circular Card: Kartu Berlapis dan Berputar untuk Membantu Berbicara</i>	63
<i>Riwayati Yanu Fatkhriyah</i>	
Mari, Berbicara dengan Gambar Berurut	70
<i>Siska Asmir</i>	
Belajar Berbicara Bahasa Inggris Melalui Media Congkar	75
<i>Syafaruddin Marpaung</i>	
Memperkenalkan Diri dengan Player Talk	81
<i>Trina Purwiyati</i>	
Menggali Lebih Dalam Teks <i>News Item</i> dengan Menggunakan <i>Aunthentic Materials</i>	85
<i>Winda Ari Anggraini</i>	
Bagian II Media Digital	91
TEAMS Solusi Jitu Saat PKL	93
<i>Akbar Mubarrak</i>	
<i>A Picture That Talks: Caption Bermakna dengan Media PowerPoint</i>	97
<i>Arni Ferra Sinatra</i>	
WAW Literasi Siswa Meningkatkan	103
<i>Asmaul Husnah</i>	
Media <i>Handphone</i> dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jepang	108
<i>Endah Wijayanti</i>	
ReadTheory: <i>Website</i> Ramah Guru Penyedia Kuis Membaca Bahasa Inggris	115
<i>Eneng Uswatun Hasanah</i>	
Moodle dalam Membaca Teks Naratif	121
<i>Erni Yulianti</i>	
Comic Strip Berbahasa Inggris, Menuju Kecakapan Abad XXI	126
<i>Fariah</i>	
Evaluasi Belajar Menggunakan <i>Smart Wheel</i>	132
<i>Feira Fajar Kariena</i>	
Vlog sebagai Media Pembelajaran	136
<i>Fitrian Wulandari</i>	
Google Drive	141
<i>Halimatus Sa'diah</i>	

OJAD Teman Berlatih Pelafalan Bahasa Jepang <i>Herlina Putri Handayani</i>	146
ABDEL si Peningkat Hasil Belajar <i>Herman Syahputra</i>	151
Menutup Pembelajaran dengan Lebih Bermakna bersama Quizizz <i>Lilla Rama Dona</i>	156
T2 IRAMA (Tik Tok Tingkatkan Pembelajaran Drama) <i>Mira Ayu Setya Rini</i>	161
Blog Wordpress sebagai Sarana Pemelajaran Bermakna <i>Nurpatricia Kusworini</i>	167
Menikmati “Gurih Renyahnya” Novel melalui Media Terapeko <i>Rusmana</i>	174
Bicara Lancar dengan Orai si Aplikasi Pintar <i>Safitry Wahyuni</i>	182
Teks Resensi: Replikasi Buku Fiksi melalui Program Grafis Emindmaps <i>Sri Utami</i>	188
Belajar Puisi dengan Blog <i>Sugiharti</i>	193
Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Tri Haryanto</i>	199
Bagian III Integrasi Media Konvensional dan Digital	205
Pemanfaatan Media Gram pada CTC “Challenge The Caption” <i>Beni Setyorini</i>	207
Glosarium	212



BAGIAN I

Media Konvensional



GRADED BOOKS: FASIH BERBICARA

Andriono Kurniawan

SMA Islam Nurul Fikri Boarding School, Serang

Di dalam lingkungan pesantren (*Islamic boarding school*), bahasa asing adalah komponen penting dalam pembelajaran. Semua pesantren memiliki program untuk membekali santri-santrinya agar menguasai bahasa asing. Ada slogan bahwa *language is the crown of pesantren*. Di pesantren ada dua bahasa asing sasaran yang harus dikuasai santri, yaitu bahasa Inggris dan bahasa Arab. Dalam tulisan ini, penulis akan membahas permasalahan pada satu bahasa asing saja, yaitu bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran bahasa asing, permasalahan yang sering dihadapi para pengajar bahasa Inggris adalah minimnya perbendaharaan kata bahasa Inggris. Di pesantren pada umumnya, hal ini diatasi dengan program penguatan kosakata di pagi hari setelah Subuh. Setiap hari, ada pengenalan kosakata baru minimal lima kata yang disebut sebagai *Language Morning* atau *Mufrodat*. Kakak senior di pesantren akan memberikan kosakata kepada adik junior setiap bakda Subuh sebanyak lima kata. Metode ini biasanya diterapkan di pesantren karena sangat aplikatif untuk pengajaran konvensional yang bersifat masif (kelas besar). Penerapan metode ini dilakukan melalui kaderisasi santri senior. Santri senior juga dilatih agar memiliki kemampuan pedagogis untuk mengantisipasi kelas besar. Seiring berjalannya waktu, metode ini ternyata belum cukup karena penguasaan bahasa Inggris milenial menuntut hal yang lebih banyak dan mutakhir (*up to date*). Dalam hal ini, santri juga harus bisa merespons informasi yang ditujukan kepada dirinya secara kontekstual dan transaksional. Untuk itu, penulis menambah metode penguasaan kosakata dengan mewajibkan santri untuk membaca *graded books* (buku berjenjang) yang memiliki cerita berlatar belakang kehidupan penutur asli.

Graded books dipilih sebagai media pembelajaran karena sudah siap pakai, mengandung nilai moral positif, dan bernilai sastra. Buku ini tersedia secara daring (*online*) dan dijual bebas di toko buku. Penerbit seperti Oxford, Penguin, Dian Rakyat, dan Gramedia sudah memisahkan dari level terbawah hingga teratas sehingga guru mudah untuk memilih dan memilikinya. Sastra klasik dipilih ditujukan untuk mengajarkan santri bahwa sudah ada orang yang mampu menulis ratusan tahun lalu.

Graded Books dalam Keterampilan Berbicara

Graded books adalah buku bacaan sastra klasik atau cerita pendek berbahasa Inggris yang sudah digolongkan per level mulai dari *starter*, *beginner*, *elementary*, *intermediate*, dan *advance*.



Gambar 1 Contoh *Graded Books Level Intermediate*

Dua buku tersebut adalah buku yang digunakan oleh penulis baik di kelas 10 maupun kelas 11 dan disesuaikan dengan keberagaman level santri. Buku ini dapat digunakan untuk memetakan aktivitas strategi membaca. Aktivitas membaca akan menstimulasi kemampuan berbicara (*speaking*), kemampuan mendengarkan (*listening*), dan menambah perbendaharaan kata secara otomatis. Hal ini sesuai dengan hal yang dinyatakan oleh Suharmanto (2000), “*Reading strategies are the unifying factors that bridge the three important factors to activate the language skill, linguistic knowledge, content background knowledge, and text structure knowledge to achieve successful reading comprehension*” (hlm. 12). Suharmanto (2000) menyatakan bahwa strategi dalam membaca bisa mengaktifkan kemampuan bahasa (*language skill*). Hal ini sangat sesuai dengan media pembelajaran yang ingin penulis implementasikan.

Langkah-langkah dari penggunaan *graded books* ini adalah sistem ujian lisan menjawab lima pertanyaan yang diberikan penguji seputar buku. Jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar, santri diperbolehkan mengikuti ujian *retell*. Pertanyaan yang diajukan memiliki kerangka acuan yang jelas dengan menggunakan pertanyaan 5W1H (*what, who, when, where, why, how*). Melalui sistem tersebut, seorang santri yang memiliki kemampuan membaca cepat dan merasa siap boleh mengajukan ujian setoran buku melalui tingkatan yang sudah ditentukan. Santri kelas 10 memiliki waktu 1 bulan untuk menguasai satu buku *starter*, 1 bulan untuk level *beginner*, dan 1 bulan untuk level *elementary*. Begitu pula santri kelas 11 memiliki waktu 1 bulan untuk satu buku level *intermediate* dan 1 bulan untuk level *advance*.

Pengajar selaku penguji mengajukan lima pertanyaan seputar satu buku yang sudah dibaca oleh santri tersebut. Setelah santri bisa menjawab lima pertanyaan penguji dengan benar, penguji meminta santri untuk bercerita seputar buku. Cerita yang disampaikan harus mencakup *orientation, complication, dan resolution* yang ada dalam buku yang diujikan. Alur ujian adalah sebagai berikut.



Pada setiap level, pengajar memilih satu buku sastra klasik Inggris yang sudah disederhanakan (*simplified*). Santri yang lulus level *starter* melanjutkan ke level *beginner*. Setelah lulus level *beginner*, santri naik ke level *elementary*. Level *elementary* adalah level tertinggi untuk kelas 10. Agar santri mau membaca dan berbicara, kelulusan mereka harus mendapatkan hadiah (*reward*) berupa nilai yang ditempelkan di papan pengumuman sekolah dan mendapatkan predikat *lulus* di rapor bahasa pesantren.

Agar santri memiliki kesempatan yang sama, dukungan dari penerima setoran buku harus memadai baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Pesantren sebaiknya didukung oleh tim bahasa yang tidak hanya terdiri atas guru bahasa, tetapi juga guru lain yang mumpuni dalam bidang bahasa. Kata *mumpuni* di sini berarti tim bahasa harus menguasai materi dahulu sebelum pembimbingan (*coaching*) dan pengujian seperti yang dikatakan oleh Moat (1999) yang menyatakan “*the future success of all students hinges upon their ability to become proficient readers because teaching-learning reading is a complex skill that requires a teacher to have a deep understanding of content and instructional practices*” (hlm. 23). Penyetoran buku dilakukan pada waktu yang sudah dijadwalkan agar teratur dan tidak mengganggu para guru. Penerapan *distributive leadership* yang memberikan kesempatan untuk kakak senior (mentor bahasa)

untuk menguji masuk pula dalam syarat kelulusan mereka. Kakak santri senior disyaratkan menguji atau membimbing sekelompok santri hingga lulus.

Dengan ditambahkan kegiatan ini, ternyata tidak hanya kosakata santri yang semakin bertambah, kemampuan berbicaranya juga semakin lancar dan santri semakin berani. Mereka terdorong untuk menceritakan buku yang disiapkan agar mendapat kriteria lulus. Seorang anak yang belum lulus dibantu sampai lulus, walaupun harus menempuh remedial berkali-kali. Penerapan prinsip *“no child left behind”* ini sesuai dengan slogan bahwa pendidikan adalah upaya untuk “memanusiakan manusia muda”.

Berdasarkan pengamatan penulis, terdapat perubahan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media. Perubahan itu adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran
1. Anak tidak punya peta jalan (<i>road map</i>) untuk menguasai kemampuan berbicara dan memperbanyak kosakata.	1. Anak memiliki <i>road map</i> .
2. Anak belum tertantang untuk berbicara di depan umum (<i>public speaking</i>) karena belum ada hadiah (<i>reward</i>) menarik.	2. Anak sangat tertantang karena guru memberikan pujian pada yang sudah mencapai target di depan kelas.
3. Anak tidak terbiasa untuk membuka kamus.	3. Anak terbiasa untuk membuka kamus.

Sebuah materi bahasa Inggris yang diajarkan haruslah mencakup minimal dua dari empat keterampilan yang ada, yaitu membaca (*reading*), menulis (*writing*), berbicara (*speaking*), dan menyimak (*listening*). Pembelajaran dengan media *graded books* dapat memenuhi syarat minimal dua keterampilan sebagai materi yang harus diajarkan secara integratif, yaitu membaca dan berbicara. Sisi positif pengajaran bahasa Inggris secara integratif menghasilkan kreativitas dari para guru dalam mendesain materi pembelajaran. Dengan demikian, tidak ada lagi pengajaran yang terpotong-potong dan khusus pada satu keterampilan saja.

Kegiatan ini juga berdampak positif. Beberapa karya sastra klasik yang berasal dari negara Inggris, Irlandia, Skotlandia, dan Amerika Serikat termasuk dalam kelompok bacaan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan *graded books*, santri akan diajak ke ratusan tahun yang lalu tatkala ada seorang sastrawan bernama Shakespeare yang menulis *Julius Caesar* dan *Hamlet*. Santri akan menikmati karya satire *The Gulliver's Travels* dari penulis Irlandia, Jonathan Swift. Santri juga akan belajar tentang budaya Eropa saat itu dan nilai-nilai universal.

Penulis mencatat beberapa kemudahan dan kesulitan guru jika menggunakan *graded books*.

Tabel 2 Kemudahan dan Kesulitan Menggunakan *Graded Books*

Kemudahan	Kesulitan
1. <i>Output</i> santri terpetakan dengan jelas antara pemelajar cepat (<i>fast learner</i>) serta berbakat dan pemelajar lambat (<i>slow learner</i>) guna keperluan seleksi lomba antarpesantren.	1. Jumlah pengajar harus banyak. Penulis sendiri dibantu oleh tim yang tidak sedikit dan dengan kemampuan yang mumpuni.
2. Guru tidak perlu mengajarkan kosakata secara konvensional karena satu judul buku ada yang berisi 1.600 kata (<i>Meet Me in Istanbul</i> karya Richard Chisholm yang sudah disederhanakan Penerbit Dian Rakyat).	2. Dibutuhkan kerja ekstra para guru antara lain untuk mendata santri yang sudah lulus, memberikan penghargaan kepada mereka, juga mendata santri yang belum lulus dan membimbing mereka hingga lulus.

Penggunaan media belajar tersebut oleh penulis menghasilkan 20 santri mendapat predikat *lulus* dan 7 santri *tidak lulus*. Hasil ini menandakan bahwa media pembelajaran *grade books* ini dapat diterapkan di pesantren atau sekolah berasrama lainnya dengan mempertimbangkan sistem dukungan sekolah dan media pendukung.

Daftar Pustaka

- Kamalia. (2016). Improving reading comprehension using the survey, question, predict, read respond, summarize (SQP2RS) strategy. *English Education Journal (EEJ)*, 7(4), 549–564.
- Wahyuni, I., & Wahyudi, A. (2012). Eleventh graders' reading strategies in reading English texts at SMA Negeri 8 Malang. Diakses dari <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel595C-302014C90CA30FB3874EDF409C22.pdf>

Biodata Penulis



Nama lengkap penulis adalah Andriyono Kurniawan. Ia lahir di Jakarta tanggal 21 Mei 1978. Ia menamatkan S-1 di IKIP Sarjanawiyata Tamansiswa, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Ia meneruskan program pascasarjana di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan lulus pada tahun 2015. Pelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran yang diampunya. Dari tahun 2006, ia bertugas di Yayasan Pesantren Ibnu Salam Nurul Fikri, Serang, Banten. Pada tahun 2007, ia mendapat kesempatan untuk mengikuti program IREX yang diselenggarakan oleh US Department of State selama 6 bulan. Pada tahun 2015, ia mendapat kesempatan mewakili Indonesia dalam program pertukaran guru Indonesia-Korea Selatan dalam program UNESCO selama 70 hari dan bertugas di Jam'il High School.

TANOSHII HIRAGANA GAME: GAMPANG DAN ASYIK MENINGAT HURUF HIRAGANA

Arniawaty Sumba
SMKN 3 Pinrang, Kabupaten Pinrang
Sulawesi Selatan

Dalam menghadapi era global, penguasaan bahasa asing menjadi salah satu kebutuhan, terlebih bagi mereka yang mengincar pekerjaan di perusahaan asing atau belajar di negara maju. Salah satu bahasa yang diminati adalah bahasa Jepang. Oleh karena itu, bahasa Jepang perlu dipelajari karena bahasa ini berbeda dan mempunyai keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan bahasa lain (Best Present Guide, 2018).

Selain mengajar bahasa, guru juga mengajarkan huruf-huruf Jepang. Salah satu satunya adalah huruf hiragana. Huruf hiragana merupakan suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata. Huruf hiragana ini terdiri atas 46 huruf (<https://id.m.wikipedia.org>). Huruf ini diajarkan pertama kali kepada siswa karena merupakan huruf asli dan merupakan huruf yang paling umum digunakan dalam pembelajaran.

Pada awal diperkenalkan dengan huruf hiragana, siswa cukup tertarik dengan huruf tersebut karena huruf hiragana mempunyai kemiripan dengan huruf *lontara* yang terdapat di daerah asal guru dan siswa. Akan tetapi, bukan hal yang gampang untuk mengingat 46 huruf hiragana. Kebanyakan siswa agak sulit mengingat kembali huruf karena jumlah huruf yang banyak. Ada pula beberapa bentuk huruf yang agak sulit dibedakan karena kemiripannya. Hal inilah yang membuat siswa kurang tertarik dan tidak bersemangat sehingga menjadi beban dalam mempelajari huruf hiragana. Padahal, dengan mengetahui huruf hiragana, siswa mampu membaca pesan-pesan dalam bahasa Jepang.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru mencari solusi agar siswa dapat mempelajari huruf hiragana dengan menyenangkan. Akhirnya, muncullah ide pembuatan Tanoshii Hiragana Game. Pemilihan permainan (*game*) ini dilakukan karena bahan yang digunakan relatif murah (sebagian bahan yang digunakan bisa didaur ulang), mainannya gampang, dan dapat mengurangi penggunaan gawai (*smartphone*).

Media ini digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut adalah siswa memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana dalam bahasa Jepang. (Belajar dan Pembelajaran Bahasa Jepang, <https://blog.djarumbeasiswaplus.org>).

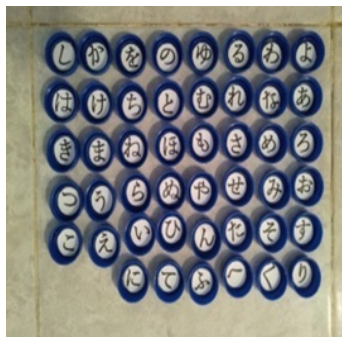
Ayo, Bermain Tanoshii Hiragana!

Tanoshii Hiragana Game terdiri atas kata *tanoshii* yang berarti ‘menyenangkan’ dengan harapan permainan ini membuat siswa dapat belajar huruf dengan senang. Sebelum melakukan permainan ini, siswa bermain dengan huruf hiragana yang lain secara bersama-sama di dalam kelas. Pemenang dari permainan tersebut menjadi wakil untuk bisa bermain dalam permainan Tanoshii Hiragana.

Permainan Tanoshii Hiragana sama dengan permainan ular tangga. Dalam permainan ini, peserta berlomba mencapai *finish*. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Huruf hiragana yang ditempel di bagian dalam atau bawah penutup botol.

Penutup botol yang digunakan boleh penutup botol apa saja, tetapi disarankan menggunakan penutup botol yang agak besar agar huruf yang tertempel di bagian itu dapat lebih besar. Jadi, terdapat dari 46 penutup botol. Di tiap-tiap penutup botol terdapat tempelan huruf hiragana. Pembuatan huruf pada penutup botol ini dapat melibatkan siswa, tetapi dilakukan di luar jam pelajaran. Pembuatan media dapat dijadikan tugas kelompok yang dikerjakan di rumah atau di lingkungan sekolah agar siswa dapat lebih sering melihat dan mengenali huruf tersebut. Namun, tidak menutup kemungkinan bahan dan alatnya dipersiapkan oleh guru.



- 2) Papan permainan.

Papan permainan dapat dibuat dari karton atau bahan lain. Media boleh didesain sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dari guru atau siswa. Papan permainan ini dapat juga dicetak oleh percetakan agar hasil yang diperoleh dapat bertahan lama dan bentuknya jauh lebih menarik. Untuk pemilihan desain papan permainan ini, guru memilih latar dari bunga sakura karena selain cantik, bunga sakura juga merupakan bunga khas dari negara Jepang.



3) Dadu

Permainan ini dapat menggunakan dadu apa saja yang dijual bebas. Namun, guru dan siswa juga dapat membuat dadu tersendiri dengan memanfaatkan kardus yang sudah tidak terpakai. Kemudian, pada bagian sisi dari dadu tersebut ditemplel nomor dalam bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf hiragana, yaitu いち untuk angka 1, に untuk angka 2, さん untuk angka 3, よん untuk angka 4, ご untuk angka 5, dan ろく untuk angka 6.

Berikut ini adalah deskripsi papan permainan seperti yang terlihat pada gambar di atas.

1. Papan terdiri atas 50 petak, yaitu baris pertama/atas terdiri atas 4 petak, baris ke-2 sampai baris ke-8 terdiri atas 6 petak, dan baris ke-9 atau baris yang paling bawah terdiri atas 4 petak.
2. Setiap petak diberi nomor 1–46, tetapi ada 4 petak tidak terisi nomor dan hanya bertuliskan huruf hiragana, yaitu pada baris ke-2 bertuliskan い, baris ke-4 bertuliskan し, baris ke-6 bertuliskan の, dan baris ke-8 bertuliskan た.
3. Di kolom yang bernomor diletakkan penutup botol yang telah tertempel huruf hiragana.

Berikut adalah cara memainkan Tanoshii Hiragana.

1. Guru dan siswa menyiapkan papan permainan, lalu meletakkan penutup botol secara acak di atas petak yang mempunyai nomor. Penutup botol hiragana tersebut diletakkan di petak mana saja sehingga seluruh petak terisi dengan penutup botol, sedangkan petak yang bertuliskan huruf た, の, し, dan い dibiarkan tidak terisi.



2. Pemain terdiri atas empat pemain. Setiap pemain meletakkan bidak yang telah ditentukan di kolom スタート (start), di bagian bawah sebelah kiri dari papan permainan.
3. Untuk menentukan siapa yang pertama bermain, semua pemain melempar dadu. Pemain yang mendapatkan angka tertinggi menjadi pemain pertama. Kemudian, pemain pertama melempar dadu kembali untuk dapat melangkah dari posisi start.
4. Setelah itu, dilanjutkan dengan melempar dadu untuk menentukan posisinya di petak tertentu. Misalnya, jika mendapatkan angka 4, pemain berjalan 4 langkah, lalu mengambil penutup botol yang berada di posisi tempat berhentinya. Kemudian, pemain menebak huruf yang berada pada penutup botol tersebut. Jika tebakannya benar, pemain berhak menempati/berhenti di petak tersebut. Akan tetapi, apabila mendapatkan kesulitan dalam menebak huruf yang terdapat di petak dan tebakannya belum tepat, pemain harus tetap berada di kolom start.

5. Apabila pemain berhenti pada petak tertentu, seperti
 - a) い/i singkatan dari *ichi* (satu), pemain tersebut mundur satu langkah;
 - b) し/shi (empat), pemain harus maju empat langkah;
 - c) の/no singkatan dari kata *noboru* yang berarti 'panjat', pemain memanjat atau naik ke tingkat atas; dan
 - d) た singkatan *taihen* yang berarti 'payah', pemain harus turun satu tingkat dari baris di posisi sebelumnya.
6. Apabila berhenti di petak yang telah ditempati bidak pemain lain, pemain dapat menendang bidak tersebut. Kemudian, ia dapat meletakkan bidak miliknya di petak tersebut. Sebagai akibatnya, pemilik bidak sebelumnya harus kembali memulai dari kolom *start*.
7. Apabila melempar dadu dan mendapatkan ろく (6), pemain mendapatkan giliran tambahan. Selama terus mendapatkan ろく (6), pemain terus bergerak selama ia dapat menebak huruf yang tersembunyi di bawah penutup botol tersebut. Namun, apabila tidak dapat menebak hurufnya, ia berhenti di petak sebelumnya. Lalu, permainan dilanjutkan ke giliran pemain berikutnya.
8. Pemain yang pertama mencapai petak terakhir akan memenangkan permainan. Akan tetapi, pemain juga harus mendapatkan angka yang sesuai dengan sisa petak terakhir untuk dapat memenangkan permainan.



Dengan melakukan permainan Tanoshii Hiragana ini, terjadi perubahan dalam proses belajar. Pada pembelajaran sebelumnya, siswa kurang bersemangat dan kurang mampu untuk mengingat serta menggunakan huruf-huruf yang telah dipelajari. Dengan menggunakan permainan ini, pembelajaran huruf menjadi lebih menarik. Selain itu, permainan ini cukup efektif untuk merangsang daya pikir, daya cipta, dan daya kreasi siswa dalam mempelajari huruf hiragana. Hal yang lebih penting lagi adalah pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan dan tanpa paksaan.

Permainan ini dapat dilakukan dalam sekali pertemuan, yaitu 2 x 45 menit. Namun, permainan dapat pula dilakukan di luar jam pelajaran, kapan pun, dan di mana pun.

Seperti media pembelajaran yang lain, penerapan permainan Tanoshii Hiragana ini mempunyai beberapa kemudahan dan kesulitan. Kemudahan penerapan media ini adalah

1. sangat praktis dan ekonomis karena dapat menggunakan dan memanfaatkan bahan-bahan bekas serta mudah dimainkan;
2. dapat meningkatkan antusiasme dan daya ingat siswa, terutama dalam mempelajari huruf hiragana dengan menyenangkan;
3. dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas; dan
4. dapat melatih siswa untuk bersikap sabar dalam mengantre serta melatih kerja sama kelompok.

Kesulitan penerapan media pembelajaran ini adalah

1. tidak dapat dimainkan oleh seluruh siswa dalam waktu yang bersamaan;
2. menimbulkan kejenuhan bagi siswa yang menunggu antrean; dan
3. kesulitan guru untuk mengontrol dan mengawasi permainan dalam beberapa kelompok sekaligus.

Daftar Pustaka

Best Present Guide. (2018). *Konnichiwa! Yuk, belajar bahasa Jepang dengan mudah*. Diakses dari <https://bp-guide.id>.

Fatkhah Amirul Huda. (2017). *Pengertian media pembelajaran permainan ular tangga*. Diakses dari fatkan.web.id.

Kartika Dhaniaty Aprilia. (2011). *Belajar dan pembelajar bahasa*. Diakses dari <http://blog.djarum.beasiswaplus.org>.

Yatismadda. (2012). *KD 2 huruf hiragana*. Diakses dari <http://id.jepanglearning.blogspot.com>.

WikiHow. *Cara bermain ular tangga*. Diakses dari <http://id.m.wikihow.com>.

Biodata Penulis



Arniawaty Sumba lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan pada 18 Juni 1976. Ia pernah menetap di Jepang selama 5 tahun untuk mendampingi suami yang menempuh pendidikan di Miyazaki University dan pernah mengikuti Kursus Bahasa Jepang Dasar. Pada bulan Januari-Maret 2018, ia mengikuti Pelatihan Guru Bahasa Jepang di Urawa Institute Jepang dan pernah menjadi pendamping lomba debat bahasa dan bahasa asing lainnya di tingkat nasional. Selain menjadi pengajar bahasa Jepang di SMKN 1 Pinrang dan SMKN 3 Pinrang, ia juga mengajar PAI karena pernah menempuh pendidikan S-1 Agama Islam di STAI DDI Pinrang. Penulis dapat dihubungi melalui nomor telepon 085242223045, pos-el arnisumba02@gmail.com, dan FB Arniawaty Sumba.

MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN KAIDAH KEBAHASAAN TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI

Erfina Dewita

SMK Kartika 1-2 Padang

Pembelajaran kaidah kebahasaan merupakan pembelajaran tentang unsur gramatikal bahasa, seperti penggunaan konjungsi, preposisi, kalimat simpleks dan kompleks, kata, dan frasa. Permasalahan yang sering ditemui adalah siswa kurang serius dan kurang paham terhadap materi kaidah kebahasaan sehingga materi tersebut tidak dikuasai dengan baik. Siswa lebih suka menyontek sehingga tidak mencerminkan berpikir kritis dan kreatif, padahal pembelajaran HOTS (berpikir tingkat tinggi) menuntut siswa berpikir kritis dan kreatif.

Kesalahan yang sering dilakukan siswa pada materi kaidah kebahasaan adalah penggunaan kata depan *di*. Contoh kesalahannya, siswa menggunakan preposisi *di* digabung dengan kata sesudahnya, misalnya *di kantor* ditulis *dikantor*. Siswa juga sering kesulitan dalam penggunaan ejaan, tanda baca, huruf kapital, dan kesalahan menentukan berbagai jenis kata (nomina, verba, adjektiva, dan adverbial).

Pengetahuan dan penguasaan terhadap kaidah kebahasaan sangat penting dikuasai siswa. Manfaat yang diperoleh dari penguasaan terhadap kaidah kebahasaan adalah siswa akan mudah menerapkannya dalam kegiatan menulis yang efektif dan efisien sehingga maksud tulisan tersebut mudah dicerna. Dengan mengingat pentingnya penguasaan terhadap kaidah kebahasaan, pembelajarannya harus berkesan, bermakna, dan harus tertinggal dalam memori siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru berusaha mencari kiat supaya pembelajaran kaidah kebahasaan menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Upaya yang penulis lakukan adalah menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi di kelas 10 SMK Kartika 1-2 Padang. Pembelajaran melalui permainan ular tangga diterapkan karena dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar pada siswa.

Kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah menganalisis isi dan aspek kebahasaan dari minimal dua teks laporan hasil observasi berkaitan dengan bidang pekerjaan. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah melalui media ular tangga, siswa terampil menganalisis aspek kebahasaan dalam menulis teks laporan hasil observasi (LHO) dengan penuh semangat. Penerapan atau praktiknya telah diajarkan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019-2020.

Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks

Sadiman, dkk. (1984, hlm. 17) menyatakan bahwa media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian pesan agar menimbulkan kegairahan belajar dan tidak terlalu verbalis. Kegairahan siswa salah satunya bisa diciptakan dengan permainan ular tangga yang telah mereka kenal sebelumnya. Media ular tangga merupakan satu kesatuan dari ular dan tangga yang membentuk sebuah permainan.

Amiwidya (2018) menyatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran mempunyai tujuan mengajak siswa untuk belajar dan bermain, memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung jumlahnya. Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran bisa memupuk kerja sama karena dilakukan secara berkelompok. Kerja sama tersebut terlihat ketika menjawab pertanyaan, yaitu setiap kelompok berdiskusi terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan. Setiap kelompok terdiri atas empat siswa dengan hasil belajar tinggi dan rendah. Kelompok ini bekerja sama selama waktu yang telah ditentukan oleh guru. Siswa harus bekerja sama satu sama lain dan berdiskusi. Bila dilakukan dengan benar, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan menimbulkan keceriaan dan suasana belajar yang rileks sehingga dapat memacu motivasi siswa dalam belajar. Hal ini disampaikan oleh Slavin (dalam Baharuddin & Wahyuni, 2007, hlm. 22), yaitu bahwa motivasi akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar.



Gambar 1 Permainan Ular Tangga (diambil dari <https://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/12/ular-tangga.html>)



Gambar 2 Permainan Ular Tangga Versi Besar (diambil dari <https://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/12/ular-tangga.html>)

Permainan ular tangga tersebut dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran bahasa dengan materi kaidah kebahasaan. Permainan dapat diatur sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan materi. Ratnaningsih (2014, hlm. 6) dalam penelitiannya menyimpulkan manfaat media permainan ular tangga, yaitu

1. memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
2. merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa siswa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik;
3. menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan;
4. mengenal kalah dan menang; dan
5. belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

Dalam *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Rifki (2015, hlm. 78) menunjukkan bahwa sebelum penerapan media ular tangga dalam pembelajaran IPS, hanya 55% siswanya yang memperoleh nilai di atas KKM. Setelah media ular tangga ini diterapkan, terjadi peningkatan sebanyak 45%. Media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian adalah hasil permainan ular tangga yang biasa digunakan oleh anak-anak. Permainan ular tangga yang dibuat terdiri atas 36 kolom atau kotak. Setiap kotak berisi informasi materi yang diberikan dalam pembelajaran pada kelas 3 sekolah dasar, yaitu jenis-jenis pekerjaan. Beberapa kolom berisi gambar beserta materi ajar.

Konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti dengan pengaturan (1) media ini dimainkan oleh 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari *start*, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setelah melempar mata dadu, siswa melewati kotak yang berisi materi pembelajaran sehingga memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan tuntutan KD.

Waktu yang digunakan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi sebanyak 4 JP sesuai dengan tuntutan dalam KD. Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.

1. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok. Siswa menunjuk satu orang ketua untuk maju bermain. Pemain berjumlah empat orang. Setelah itu, guru menyebutkan aturan mainnya. Sebelumnya, guru telah menyiapkan kartu-kartu berisi pertanyaan yang akan diujikan berupa kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi, yaitu kata dasar, nomina, verba, frasa, kalimat deskripsi, dan kalimat definisi.
2. Semua pemain ular tangga memulai permainannya dari kotak *start*. Pelempar dadu melempar dadunya dan meletakkan bidaknya di kotak angka sesuai dengan lemparan dadu.
3. Guru membacakan soal, lalu pemain mendiskusikan jawaban soal dengan anggota kelompoknya. Pemain yang menjawab benar mendapatkan 10 poin dan yang menjawab salah mendapatkan minus 5 poin.
4. Apabila kelompok menjawab dengan benar, bidak dapat diletakkan di kotaknya. Namun, jika salah, bidak tetap berada di tempat semula.

5. Jika bidak pemain berada di kotak tangga, posisi bidak naik sesuai dengan tempat tangga tersebut. Sebaliknya, jika bidak pemain berada di posisi ular, posisi bidak turun sesuai dengan posisi yang terdapat dalam kotak ular.
6. Jika pemain memperoleh angka 6, lemparan bisa diulangi satu kali lagi.
7. Pemain yang nilainya tinggi diberi hadiah, sedangkan yang kalah akan diberikan hukuman. Hukuman akan diberikan oleh kelompok pemenang.

Berikut adalah contoh soal-soal yang ditulis pada kartu soal dan kemungkinan jawaban yang harus diberikan.

Tabel 1 Contoh Pertanyaan dalam Kartu Soal

Pertanyaan	Jawaban Pemain
Sebutkan sebuah kalimat berkonjungsi <i>apa-bila</i> .	Tanaman kacang itu akan tumbuh subur apabila petani rajin menyiramnya.
Apa perbedaan kalimat simpleks dengan kalimat kompleks?	Kalimat simpleks adalah kalimat yang terdiri atas satu klausa, sedangkan kalimat kompleks adalah kalimat yang terdiri atas dua klausa atau lebih.
Sebutkan satu contoh kalimat simpleks.	Darah adalah cairan merah yang kental.
Kata mana yang tergolong nomina berimbuhan pada kalimat <i>Pekerjaan ini sulit sekali</i> ?	Pekerjaan.
Kata mana yang tergolong verba pada kalimat <i>Perubahannya sudah meningkat cepat sekali</i> ?	Meningkat.
Sebutkan frasa verba dari kata <i>bekerja</i> .	Sudah bekerja, sedang bekerja, masih bekerja.
Sebutkan frasa nomina dari kata <i>rumah</i> .	Rumah besar.
Sebutkan sebuah kalimat definisi dari kata <i>lingkungan</i> .	Lingkungan adalah semua yang memengaruhi pertumbuhan manusia atau hewan.
Sebutkan sebuah kalimat deskripsi tentang seekor hewan.	Kucing memiliki sepasang mata yang dapat melihat dengan jelas, memiliki warna bulu yang bervariasi, memiliki kaki sebanyak dua pasang, dan memiliki cakar dan taring yang sangat tajam.

Dampak pemanfaatan media ular tangga adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena berbasis permainan. Selain itu, media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan teks laporan hasil observasi. Media ini juga mampu meningkatkan keaktifan, berpikir kritis, dan kerja sama siswa. Keaktifan siswa terlihat ketika mereka berpendapat dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Berpikir kritis terlihat pada kegiatan siswa ketika berpikir menjawab pertanyaan dengan baik. Kerja sama terlihat saat siswa berdiskusi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal yang paling penting adalah siswa kompeten membuat sebuah teks, terutama teks laporan hasil observasi karena siswa telah menguasai kaidah kebahasaan yang merupakan salah satu unsur dalam pembentukan kalimat.

Berikut ini dijelaskan kemudahan dan kesulitan yang ditemui guru dalam pemanfaatan media ular tangga.

Tabel 2 Kemudahan dan Kesulitan Pemanfaatan Media Ular Tangga

Kemudahan	Kesulitan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dapat memodifikasi pertanyaan sesuai dengan kebutuhan, misalnya per pertemuan, per tema, per tujuan pembelajaran, atau per semester. 2. Guru mudah mendapatkan media ini di toko mainan atau dapat juga dibuat versi besarnya di percetakan. 3. Guru dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini. 4. Guru dapat memberikan pemahaman terhadap materi karena melewati proses diskusi yang melibatkan semua siswa berpikir membahas pertanyaan yang diberikan. 5. Guru dapat meningkatkan kerja sama antarsiswa karena permainan dilakukan secara berkelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kesulitan mengembalikan konsentrasi siswa jika dilakukan terlalu lama. 2. Guru membutuhkan persiapan yang matang untuk menyiapkan beberapa pertanyaan yang bervariasi. 3. Guru membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menjelaskan aturan permainan. 4. Guru sulit mencari materi lain yang bisa menggunakan media ular tangga.

Demikianlah pembahasan tentang penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran kaidah kebahasaan pada pelajaran bahasa Indonesia. Semoga usaha guru untuk memanfaatkan berbagai media dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada peningkatan kecerdasan dan karakter positif yang dimiliki siswa sebagai generasi emas bangsa. Semoga apa yang disampaikan bermanfaat demi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Afandi, Rifki. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (1), 77–89.
- Baharudin & Wahyuni, Esa Nur. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amiwiwida. (2018). *Permainan ular tangga*. Diakses dari <https://www.amiwiwida.com/2018/01/permainan-ular-tangga-untuk.html>.
- Kuswana, W. S. (2011). *Taksonomi berpikir*. Bandung: Rosdakarya.
- Ratnaningsih. (2014). *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas iii a SDN Nogoporo (skripsi)*. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadiman, dkk. (1984). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Biodata Penulis



Penulis yang bernama lengkap Erfina Dewita dan sering dipanggil Fina ini lahir di Kota Padang tanggal 15 Desember 1984 dari pasangan Akhirman dan Ermidawati. Pendidikan terakhirnya adalah S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Padang. Ia pernah menjadi instruktur nasional dalam Diklat Guru Pembelajar Bidang Studi Bahasa Indonesia di MGMP Kota Padang dengan Moda Kelas Tatap Muka (TM) in-on-in pada September 2017. Ia juga mengikuti Olimpiade Guru Nasional pada tahun 2018 dan 2019. Sejak 2012, ia aktif mengajar bahasa Indonesia di SMK Kartika 1-2 Padang. Penulis bisa dihubungi di alamat pos-el dewitaerfina5@gmail.com.

SI ULAR TANGGA

Esra Nelvi M. Siagian
SEAMEO QITEP in Language, Jakarta

Bahasa Indonesia bagi penutur asing atau BIPA adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa asing. Oleh karena itu, pembelajaran BIPA berbeda dengan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang biasa diajarkan di sekolah-sekolah formal. BIPA diajarkan secara formal di beberapa sekolah, universitas, lembaga kursus, dan secara informal melalui perseorangan. Pemelajar BIPA kebanyakan pemelajar dewasa. Adapun tujuan belajar BIPA bermacam-macam, tetapi secara umum tujuannya adalah agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia.

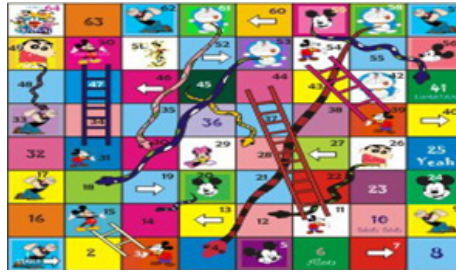
Permasalahan yang dihadapi secara umum dalam mengajar BIPA sama dengan masalah dalam mengajar bahasa asing lainnya. Salah satunya bagaimana mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat dan tentunya hampir semua pemelajar menginginkan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi tetap bermakna. Oleh karena itu, tulisan ini mencoba menawarkan pemanfaatan ular tangga sebagai media pembelajaran BIPA. Media ini dapat digunakan untuk melatih dan juga mereviu pencapaian pembelajaran.

Berikut ini salah satu contoh bagaimana ular tangga digunakan sebagai alat untuk mereviu pencapaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA level 1, yaitu pemelajar dapat memahami dan menggunakan ungkapan konteks pengenalan diri dan pemenuhan kebutuhan konkret sehari-hari dan rutin dengan cara sederhana untuk berkomunikasi dengan mitra tutur yang sangat kooperatif (Permendikbud, 2017). Kompetensi dasar yang harus dicapai adalah mendengarkan (kompetensi 2.1-2.3), berbicara (kompetensi 3.1-3.3), membaca (kompetensi 4.1-4.3), menulis (kompetensi 4.1-4.3), dan penguasaan tata bahasa dan kosakata (kompetensi 6.1-6.10).

Mengapa pembelajaran menggunakan media ular tangga? Media ini digunakan karena mudah diperoleh, ekonomis, praktis, dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk mereviu capaian pembelajaran dengan metode yang santai. Pemelajar tidak sadar bahwa mereka sedang direviu atau langsung dilatih saat mereka belum mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga dapat diberikan untuk tujuan penubian (*drilling*) bagi pemelajar yang belum menguasai materi. Sebelum menggunakan media ini, pembelajaran lebih membosankan, kurang menarik, dan reviu lebih menegangkan.

Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan anak-anak berbentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil bergambar ular dan tangga yang dilengkapi dengan dadu dan beberapa bidak (sesuai dengan jumlah pemain). Langkah pemain ditentukan berdasarkan bilangan pada mata dadu yang dilempar. Jika langkah berhenti di ekor ular, bidak atau pemain harus turun ke kepala ular. Jika langkah berhenti di bawah tangga, bidak atau pemain harus naik tangga ke ujung tangga. Ular tangga minimal dimainkan oleh dua orang. Permainan ini dapat dibuat dalam versi besar sehingga dapat dimainkan di halaman atau di ruangan yang besar. Berikut ini contoh papan ular tangga kecil dan besar.



Gambar 1 Permainan Ular Tangga



Gambar 2 Permainan Ular Tangga Versi Besar








Permainan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran bahasa. Permainan dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan materi dan tingkat kegembiraan bermain. Menurut Fajar (2017), permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pemelajar dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris. Nilai rata-rata tes awal (*pretest*) 7,65 meningkat menjadi 7,77. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara pemelajar bahasa Inggris.

Sebagai Media Pembelajaran BIPA

Sebelum ular tangga dipakai sebagai media pembelajaran, harus dipastikan bahwa guru telah menjelaskan materi yang akan dimasukkan dalam kartu pertanyaan. Media ini dipakai untuk melatih materi-materi yang telah dipelajari dan juga berfungsi untuk mereviu pencapaian pembelajaran. Langkah-langkah pemanfaatan ular tangga untuk tujuan mereviu SKL BIPA level 1 adalah sebagai berikut.

1. Sebelum mulai bermain, tentukan siapa saja yang akan bermain dan urutan pelempar dadu.
2. Pelempar dadu pertama melempar dadunya dan meletakkan bidaknya di kotak angka sesuai dengan lemparan dadu. Misalnya, hasil lemparan dadu nomor 3 berarti pelempar dadu berhak meletakkan bidaknya di kotak nomor 3. Akan tetapi, bidak dapat diletakkan di kotak 3 jika pelempar dadu dapat menjawab pertanyaan. Sebelumnya, pengajar telah menyiapkan kartu-kartu berisi materi yang akan diujikan, yaitu berupa kalimat tanya, perintah, atau demonstrasi. Kartu tersebut dipakai sebagai alat ukur pencapaian pembelajaran.

Kartu-kartu diletakkan di dalam kotak-kotak yang diberi angka 16. Kotak 1 berisi kartu-kartu perintah yang akan diambil oleh pelempar dadu yang mendapat angka 1, kotak 2 berisi perintah yang akan dijawab oleh pelempar dadu yang mendapat angka 2, dan seterusnya. Aturan ini dapat diubah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan ini.

						
1	2	3	4	5	6	Reward

Gambar 3 Kotak Kartu Pertanyaan

- Setelah pelempar dadu pertama selesai, diikuti oleh pelempar dadu kedua. Demikian seterusnya peserta bermain secara bergiliran. Permainan akan selesai dan dimenangkan oleh yang pertama sekali menyelesaikan permainan.

Aturan dalam permainan ini adalah setelah melempar dadu, pemain harus melakukan perintah yang diambil dari tumpukan kartu perintah, yaitu perintah dari kotak 1-6 sesuai dengan nomor dadu yang diperolehnya. Permainan dapat dimodifikasi tingkat kesulitannya disertai pemberian hadiah (*reward*) atau hukuman (*punishment*). Misalnya, pemberian hadiah berupa pembatalan turun jika peserta dapat menjawab pertanyaan dari kotak *reward* (tingkat kesulitan tinggi). Hukuman diberikan kepada peserta yang tidak bisa menjawab pertanyaan. Hukuman dapat disepakati bersama oleh peserta.

Durasi permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika semua pemain telah sampai pada nomor akhir, permainan dianggap selesai. Pemenangnya adalah pemain yang pertama menyelesaikan permainan.

Berikut ini contoh pertanyaan atau perintah yang ditulis pada kartu dan kemungkinan jawaban yang harus diberikan.

Pertanyaan	Contoh Jawaban Pemain
Sebutkan namamu? Siapa namamu? Nama Bapak/Ibu siapa?	<i>Esra.</i> <i>Nama saya Esra.</i>
Di mana Anda tinggal? Bapak/Ibu tinggal di mana? Boleh tahu, Bapak/Ibu tinggal di mana?	<i>Di Jakarta.</i> <i>Saya tinggal di Jakarta, di Apartemen Bumi Ayu/ di Hotel Sahid.</i> <i>Tidak jauh dari kantor saya.</i>
Anda berasal dari mana? Asal Anda dari mana? Bapak/Ibu, asal dari mana?	<i>Indonesia.</i> <i>Saya berasal dari Indonesia.</i>

Apa pekerjaan Bapak?	<i>(Peserta menjawab sesuai dengan informasi yang nyata bukan imitasi.)</i>
Tulis nama lengkap Anda.	
Tolong eja nama kamu.	
Baca dengan keras: NAMA SAYA ESRA.	

Berikut ini contoh pernyataan pada kartu, lalu pemain diminta membuat kalimat tanya yang sesuai dengan pernyataan.

Membuat Pertanyaan	Contoh Jawaban Peserta
Nama saya Esra.	<i>Sebutkan namamu? Siapa namamu? Nama Bapak/Ibu siapa?</i>
Saya tinggal di Jakarta.	<i>Di mana Anda tinggal? Bapak/Ibu tinggal di mana? Boleh tahu, Bapak/Ibu tinggal di mana?</i>
Saya berasal dari Indonesia.	<i>Anda berasal dari mana? Asal Anda dari mana? Bapak/Ibu, asal dari mana?</i>
Sekretaris.	<i>(Peserta diminta membuat kalimat tanya yang tepat.)</i>
Saya tinggal di Jakarta.	

Melalui permainan ular tangga ini, pengajar dapat melihat kemampuan pemelajar, apakah pemelajar mampu merespons dengan cepat, menjawab dengan benar, melafalkan dengan tepat, dan berinteraksi dengan natural tanpa merasa sedang diuji. Permainan ini juga membuat pemelajar melakukan penubian yang akan melatih kemampuan pelafalan, pemilihan kata dalam merespons, menyusun kalimat, dan berpikir secara kritis dalam memberi jawaban atau respons yang tepat. Permainan ini dapat dilakukan berulang-ulang tanpa harus diawasi pengajar.

Kelebihan dan Kekurangan

Media ini memiliki banyak kelebihan dan beberapa kekurangan. Kelebihan media permainan ular tangga ini adalah sebagai berikut.

1. Permainan dapat dilakukan oleh sedikit pemain (dua orang), banyak pemain (lima orang per kelompok), atau dimainkan seluruh siswa dalam satu kelas.
2. Pertanyaan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, misalnya per pertemuan, per tema, per tujuan pembelajaran, atau per semester.
3. Tingkat kesulitan dan kemudahan dapat diatur sesuai dengan tingkat kemampuan pemelajar.
4. Terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
5. Pemelajar belajar bersama.

6. Permainan dapat dibuat untuk mereviu materi yang sudah dipelajari, untuk mengetahui apakah semua pemelajar sudah mencapai target yang diharapkan.
7. Pembelajaran menjadi menarik karena menggunakan metode bermain.
8. Permainan praktis, ekonomis, dan mudah diperoleh.
9. Pemelajar akan dengan rela dan serius menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai dengan informasi diri pemelajar.
10. Jika ada kesalahan, pengajar dapat langsung membetulkannya dan pembetulan ini akan menjadi contoh bagi pemelajar lain.
11. Permainan dapat digunakan untuk praktik pembelajaran.

Sementara itu, kekurangan media permainan ular tangga ini adalah sebagai berikut.

1. Pengajar perlu menyiapkan kartu perintah dan pertanyaan sesuai dengan konteks atau tema. Akan tetapi, jika kartu didesain dengan baik, kartu tersebut dapat digunakan berulang kali.
2. Pemelajar yang tidak menguasai materi akan mengalami kesulitan dalam bermain sehingga dapat menimbulkan stres dan malu. Untuk mengatasi ini, pengajar menyiapkan daftar pertanyaan yang lebih mudah.
3. Bagi pemelajar anak-anak, guru membutuhkan waktu dalam menjelaskan cara bermain yang dapat menimbulkan keributan.
4. Permainan tidak dapat dimanfaatkan untuk semua materi pembelajaran.

Daftar Pustaka

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2017. (2017, 9 Agustus). Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/>.

Sidiq, Fajar. (2017). *Using snake and ladder games in teaching speaking to the second-year students of SMAN 1 Takalar (Tesis)*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.

Permainan Ular Tangga. (2019, 11 Oktober). <https://ersavage.files.wordpress.com/2016/04/graphic1.jpg>.

Permainan Ular Tangga Versi Besar. (2019, 11 Oktober). <https://www.sewarental.com/2012/01/main-ular-tangga-raksasa-siapa-berani.html>.

Biodata Penulis



Esra Nelvi Siagian lahir di Kota Pematangsiantar, Sumut pada tahun 1974. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 Bahasa Inggris dari Universitas HKBP Nommensen (1998), Magister Manajemen dari Universitas Bhayangkara, Jakarta (2003), dan Master of Education dari Universitas Wollongong, Australia (2013). Saat ini, ia mengambil program S-3 di UNJ. Ia memulai karier sebagai pengajar bahasa Inggris di tingkat SMA, kemudian menjadi dosen di beberapa universitas swasta sebelum menjadi PNS Kemdikbud (2005). Ia mulai mengenal dunia BIPA setelah menjadi pegawai Badan Bahasa dan telah mengajar BIPA di Indonesia juga di luar negeri, seperti di beberapa sekolah di Australia dan di Yale University di Amerika. Alamat pos-elnya esranelvi@yahoo.co.id.

BELAJAR ASYIK MENGENAL KATA KERJA BAHASA INGGRIS BENTUK KEDUA DENGAN CROSSWORD PUZZLE

Fidalia MR

SMA Negeri 1 Kampar Utara, Riau

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, salah satu unsur yang tercantum dalam kompetensi dasar (KD) pembelajaran bahasa Inggris tingkat SMA adalah menerapkan dan membedakan unsur kebahasaan teks. Setiap jenis teks memiliki unsur kebahasaan yang berbeda, mulai dari bentuk kata kerja yang digunakan, *subject pronoun*, *possessive pronoun*, kata benda tunggal dan jamak, *adverbial penghubung*, hingga *tenses*. Unsur kebahasaan teks yang masih sulit untuk dicerna oleh siswa adalah perbedaan bentuk kata kerja. Unsur ini tergolong esensial. Sebagai contoh, dalam pembelajaran materi teks *recount*, siswa diharapkan mengetahui kata kerja bentuk kedua sehingga mereka mampu memahami teks dan menyusun sendiri teks tersebut. Sebagian besar siswa sudah terbiasa dengan kata kerja bentuk pertama. Namun, saat dihadapkan pada kata kerja bentuk kedua, mereka mulai mengalami kesulitan. Kesulitan ini menyebabkan terkendalanya siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam sejumlah KD di tingkat SMA termasuk KD 3.7 dan 4.7 di kelas 10 pada semester 2. Sesuai dengan KD ini, siswa diharapkan mampu menerapkan dan membedakan unsur kebahasaan teks *recount*, khususnya penggunaan *simple past* dan kata kerja bentuk kedua, dan mampu menyusun teks tersebut.

Salah satu cara menyenangkan dan bermakna yang bisa diaplikasikan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan menggunakan media *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Mengapa harus *crossword puzzle*? Sejatinya, siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran jika ada unsur permainan di dalamnya. Siswa dengan gaya belajar kinestetik membutuhkan pembelajaran yang melibatkan gerakan aktif. Siswa golongan ini sangat banyak ditemui di kelas-kelas pada zaman sekarang. Hal ini membuat penggunaan media *crossword puzzle* menjadi sangat berpengaruh. *Crossword puzzle* merupakan media yang menarik karena mempunyai unsur permainan dan menantang bagi siswa. Siswa ditantang untuk bisa mengisi kotak-kotak kosong menjadi bentuk kata kerja yang tepat sesuai dengan kunci dan instruksi dari guru dalam rentang waktu yang ditentukan. Tantangan ini merangsang mereka untuk berpikir dan menikmati proses pembelajaran tanpa merasa terbebani.

Yuk, Main Crossword Puzzle!

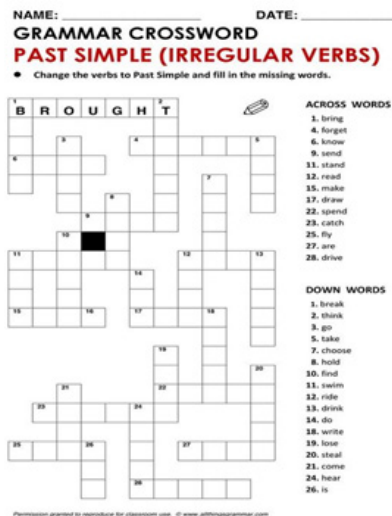
Apa itu *crossword puzzle*? *Crossword puzzle* dapat didefinisikan sebagai suatu permainan menuis huruf dalam kotak-kotak bentuk dua lajur (mendatar dan menurun) dengan menggunakan bantuan instruksi pertanyaan yang disediakan.

Bagaimana cara memainkannya? Dalam permainan *crossword puzzle* ini, disediakan sejumlah petunjuk (*clue*) atau kata kunci berupa kata kerja bentuk pertama dan/atau kalimat *simple past* rumpang. Petunjuk ini digunakan sebagai panduan untuk mengisi serangkaian kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Berikut ini adalah prosedur pengaplikasian *crossword puzzle* tersebut.

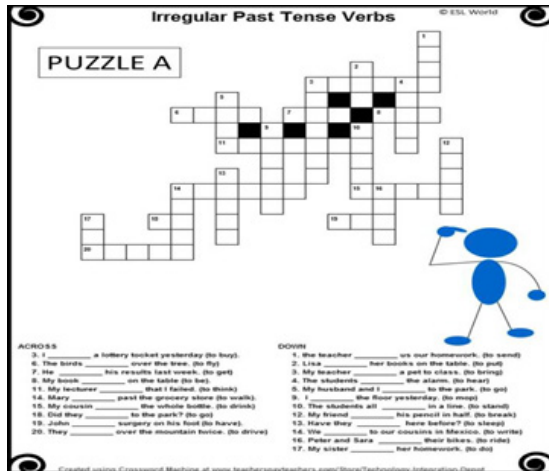
1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri atas 4 atau 5 siswa.
2. Guru menyediakan *crossword puzzle* disertai dengan petunjuk berupa kata kerja bentuk pertama dan/atau kalimat simple past rumpang untuk mengisi kotak-kotak kosongnya.
3. Guru membagikan lembar *crossword puzzle* untuk tiap-tiap kelompok.
4. Guru juga menayangkan *crossword puzzle* dengan proyektor. Hal ini dilakukan agar siswa yang tidak memegang lembar *puzzle* juga dapat dengan mudah melihat *puzzle* di depan kelas dan dapat berkontribusi dalam mencari isian *puzzle*.
5. Siswa secara berkelompok diminta untuk mengisi *puzzle* dengan kata kerja bentuk kedua yang tepat sesuai dengan petunjuk yang tersedia. Dalam pengisian *puzzle* ini, siswa diizinkan untuk menggunakan kamus atau buku terkait.
6. Setiap kelompok berlomba untuk mengerjakan *puzzle* dengan tepat dan cepat. Ketepatan dan kecepatan pengumpulan lembar *puzzle* akan menjadi kriteria penilaian hasil permainan.
7. Setelah semua kelompok mengumpulkan lembar *puzzlenya*, siswa dan guru bersama-sama membahas isian *puzzle* yang tepat. Kelompok yang mengumpulkan lembar *puzzle* tercepat dan tepat akan diberi hadiah (*reward*) oleh guru.

Permainan ini berlangsung kurang lebih 15-20 menit di kelas yang berisi siswa dengan kemampuan baik serta kurang lebih 30-35 menit di kelas yang berisi siswa dengan kemampuan sedang dan/atau kurang baik. Permainan dilakukan sebelum memulai pembelajaran KD yang dituju, yaitu KD 3.7 dan 4.7 kelas 10 pada semester 2).

Berikut ini adalah beberapa contoh *crossword puzzle* yang bisa digunakan.



Gambar 1 Contoh *Crossword Puzzle* dengan Petunjuk Kata Kerja Bentuk Pertama (diambil dari <https://www.pinterest.com/pin/834925218402273014/>)



Gambar 2 Contoh Crossword Puzzle dengan Petunjuk Berbentuk Kalimat *Simple Past* (diambil dari <https://eslworldblog.com/2016/04/07/irregular-past-tense-verbs-free-crossword-puzzle/>)



Gambar 3 Siswa secara Berkelompok Mengisi Crossword Puzzle untuk Mengenal Kata Kerja Bahasa Inggris Bentuk Kedua

Setelah pembelajaran selesai, guru menemukan sejumlah efek positif dalam pemanfaatan media *crossword puzzle* ini. Pertama, siswa tidak lagi terbebani menghafal bentuk kata kerja kedua seperti yang mereka lakukan sebelumnya. Siswa belajar sambil bermain tanpa beban untuk menghafal. Dengan mengisi *crossword puzzle* ini, secara otomatis mereka bisa mengetahui, mengenal, bahkan hafal bentuk kata kerja kedua tersebut. Kedua, dengan cara menyenangkan ini, siswa terangsang untuk berpikir cepat dan tepat, bekerja sama dalam tim secara efisien, dan tertantang untuk menyelesaikan *puzzle* dengan sesegera mungkin. Tahap berpikir mereka

pun mulai bergeser dari hanya mengingat menuju ke tahap memahami, bahkan hingga ke tahap mengaplikasikan saat mereka menggunakan kata kerja tersebut dalam kalimat atau teks. Ketiga, efek positif dari pembelajaran ini terlihat jelas saat siswa diminta untuk menyusun teks *recount*. Pada tahap ini, siswa telah mengenal dan mampu menggunakan kata kerja kedua dengan tepat dalam tulisan mereka.

Untuk dampak jangka panjang, setelah mengenal kata kerja bahasa Inggris bentuk kedua, siswa memiliki latar belakang pengetahuan (*background knowledge*) yang mumpuni saat mereka dihadapkan pada materi pembelajaran lain yang berkaitan dengan penggunaan bentuk kata kerja kedua. Hal ini dapat mempermudah mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan KD yang ditentukan.

Efek positif penggunaan *crossword puzzle* ini sejalan dengan sejumlah hasil penelitian. Penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan *crossword puzzle* terbukti memberikan efek yang signifikan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris termasuk kata kerja (Fata, Mawaddah, & Kasim, 2016; Siregar, 2013).

Adapun dalam proses pemanfaatan media ini, guru menemukan sejumlah kemudahan dan kesulitan seperti yang tergambar dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Kemudahan dan Kesulitan Guru dalam Pemanfaatan *Crossword Puzzle* Selama Pembelajaran

Kemudahan	Kesulitan Beserta Solusi
Guru lebih mudah mengajak siswa untuk belajar aktif, berpikir cepat, tepat, dan fokus.	Guru mengalami kesulitan untuk merangsang setiap siswa untuk berperan aktif mengisi <i>puzzle</i> dalam kelompok. Solusinya adalah dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen. Dengan begitu, siswa dengan kemampuan baik dapat menjadi tutor sebaya saat pengisian <i>puzzle</i> di dalam kelompoknya.
Guru dengan mudah menemukan media ini dari sejumlah situs web secara daring.	
Guru dengan mudah menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.	
Guru tidak membutuhkan banyak biaya dalam pengadaan media ini.	

Simpulannya, *crossword puzzle* merupakan salah satu cara asyik untuk mengenal kata kerja bahasa Inggris bentuk kedua. Melalui media ini, siswa terangsang untuk berpikir dan bekerja dengan tim secara cepat dan tepat dalam menyelesaikan *puzzle* sehingga mereka mampu mengenal kata kerja tersebut tanpa beban untuk menghafal. Dengan kemampuan ini, siswa juga mampu menyusun teks *recount* dengan baik.

Daftar Pustaka

Fata, I., Mawaddah, H., & Kasim, U. (2016). Down: Very important, across: Modal modal verb of ability: Crossword puzzle in teaching English. *Proceedings of English Education International Conference*, [S.l.], 1(2), 290–294, Nov. 2016. ISSN 2527-8037. Diakses dari <http://eeic.unsyiah.ac.id/proceedings/index.php/eeic/article/view/60>.

Mursilah. (2007). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas xii SMK Nurul Huda Sukaraja. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, volume 1, No. 1, Februari 2017, 37–47.

Siregar, F. (2013). Teaching vocabulary using crossword puzzle for elementary school. *English Journal for Teaching and Learning 1* (1).

Biodata Penulis



Penulis yang bernama Fidalia MR ini merupakan seorang pengajar bahasa Inggris di SMAN 1 Kampar Utara, Riau. Ia lahir di Kuok, sebuah desa di Riau, pada tanggal 29 Desember 1986. Penulis menamatkan pendidikan S-1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Riau pada tahun 2009 dan S-2 pada jurusan yang sama di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung pada tahun 2014. Tahun 2016, ia mengikuti sebuah program bernama ILEP (International Leaders in Education Program) di Kent State University, Ohio, USA. Program ini disponsori oleh Kementerian Luar Negeri AS yang digelar untuk mengembangkan kemampuan keprofesian dan kepemimpinan guru. Ia dapat dihubungi melalui pos-el mrfidalia86@gmail.com.

SEASYIK PIZZA “CE” CAUSE AND EFFECT

Fitri Rahmadani

SMKIT Khoiru Ummah, Rejang Lebong, Bengkulu

Pada pembelajaran bahasa Inggris kelas 11 SMK pada semester 1 terdapat bab yang membahas hubungan sebab dan akibat (*cause and effect*). Materi ini menginginkan siswa untuk memahami kompetensi dasar

- 3.7 menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi lisan dan tulisan; dan
- 4.7 menyusun teks interaksi lisan dan tulisan yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait hubungan sebab akibat sesuai dengan konteks penggunaannya.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, siswa diharapkan mampu untuk menentukan struktur dan penghubung (*conjunction*) terkait hubungan sebab akibat. Selain itu, siswa diharapkan mampu menganalisis teks hubungan sebab akibat sesuai dengan konteks penggunaannya. Pada bab tentang *cause and effect*, guru menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menentukan struktur teks, penghubung, dan menganalisis teks lisan dan tulisan tentang *cause and effect*.

Dalam pembelajaran, siswa sudah mendapatkan penjelasan dari guru dan mengerjakan soal secara mandiri. Kemampuan siswa sebelumnya hanya menghafal struktur dan penghubung terkait hubungan sebab akibat. Namun, mereka belum mampu menentukan dan menganalisis kalimat *cause and effect*.

Setiap guru tentu ingin semua siswanya memiliki pemahaman yang sama untuk setiap materi yang diajarkan. Ketika melihat kesulitan yang dialami oleh siswa, guru memiliki ide untuk membuat media yang menarik dan mudah dibuat agar siswa memahami materi. Media ini bernama Pizza “CE” Cause and Effect. Pizza “CE” Cause and Effect ini ekonomis, dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, dan langsung bisa diaplikasikan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, siswa secara tidak langsung bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna untuk siswa.

Media belajar ini didesain sangat sederhana, bisa dibuat sendiri, dan praktis. Media ini tidak harus menggunakan laptop, ponsel, dan WiFi karena tidak memanfaatkan teknologi.

Pizza “CE” Cause and Effect berguna untuk melatih siswa dalam beberapa hal. Media ini digunakan untuk melatih kelancaran siswa dalam menganalisis struktur teks, memilih penghubung yang tepat dalam kalimat, serta menyusun teks lisan dan tulisan tentang *cause and effect*.

Pizza “CE” Cause and Effect

Piza merupakan salah satu olahan masakan yang sangat populer di dunia. Hidangan yang satu ini menjadi salah satu hidangan yang paling pas untuk dinikmati bersama orang-orang terdekat. Biasanya, piza memiliki berbagai jenis tambahan (*topping*) yang sangat nikmat dan menjadi pelengkap dalam menyantap sajian piza.

Piza berasal dari Italia dan bisa ditemui di *pizzeria* (toko piza) yang tiap porsi piza berdiameter kira-kira 30 cm atau lebih, dengan adonan yang telah ditarik tipis. Salah satu rahasia kelezatan piza Italia adalah pemanggangannya yang dilakukan di dalam oven tradisional dengan bara api. Hal ini karena jika dipanggang dengan oven listrik, umumnya adonan piza tipis akan menjadi keras.



Gambar 1 Piza

(diambil dari <https://www.monsieur-cuisine.com/en/recipes/detail/classic-margherita-pizza/>)



Gambar 2 Pizza “CE” Cause and Effect

Terinspirasi dari makanan piza yang sangat jarang ditemukan di daerah siswa, media ini dibentuk bulat dan potongannya dibagi menjadi delapan bagian seperti piza. Media ini terbuat dari karton padi dan kertas origami. Karton padi dibentuk menjadi bulat, lalu bagi menjadi delapan sisi dengan pena dan penggaris. Setelah itu, karton ditemplei kertas origami yang berbeda warna sesuai dengan ukuran sisi karton. Bentuk dari Pizza “CE” Cause and Effect ini sama seperti piza pada umumnya, hanya saja di tengahnya ditempelkan baut agar piza ini bisa diputar.

Konsepnya adalah di setiap potongan piza ada petunjuk yang harus dianalisis apa penghubungnya dengan menganalisis kalimat *cause atau effect*. Selain petunjuk, setiap potongan piza juga berisi penghubung. University of English Language Centre mengatakan bahwa penghubung yang terpenting dalam kalimat *cause and effect* adalah *because, as, since, dan so*. Sebelum menggunakan media Pizza “CE” Cause and Effect, dipastikan bahwa guru telah menjelaskan materi mengenai hubungan sebab dan akibat yang sudah ditempelkan di potongan piza.

Berikut ini adalah tahapan permainan Pizza “CE” Cause and Effect.

1. Guru menyosialisasikan media yang akan digunakan.



2. Guru membagi siswanya secara berpasangan.



3. Setiap pasang siswa diundi untuk mengetahui siapa yang bermain terlebih dahulu. Durasi permainan Pizza “CE” Cause and Effect ini 30 menit atau bisa disesuaikan dengan kebutuhan.
4. Siswa yang namanya keluar pertama harus memutar Pizza “CE” Cause and Effect satu kali. Terdapat tiga petunjuk dalam setiap potongan piza yang mengarah kepada siswa. Petunjuk tersebut mengharuskan siswa untuk mengisi penghubung yang tepat dan menganalisis kalimat *cause and effect* dengan cepat. Pasangan siswa tersebut mencatat skor yang didapat. Skor ditentukan berdasarkan banyaknya petunjuk atau perintah yang bisa dijawab secara benar. Kebenaran jawaban disesuaikan dengan kunci jawaban yang sudah diberikan oleh guru.



Berikut contoh petunjuk untuk penghubung yang ada di potongan pizza dan kemungkinan jawaban yang harus diberikan.

- a. She ate too much this morning, ... she fell asleep in the afternoon.

Answer: so

- b. They go to hospital ... my uncle gets in an accident.

Answer: because

- c. He descended thousands of stairs ... his majestic little pet.

Answer: for

- d. The game cannot be played ... server maintenance.

Answer: due to

Berikut ini adalah kalimat harus dianalisis oleh siswa.

- a. The rain is very hard, so I stop driving my car and park it at a safe place.

Answer:

Cause: *The rain is very hard*

Effect: *I stop driving my car and park it at a safe place*

- b. She came late to her office this morning because she got a little accident.

Answer:

Effect: *She came late to her office this morning*

Cause: *She got a little accident*

- c. We had to cancel the trip because of the bad weather.

Answer:

Cause: *We had to cancel the trip*

Effect: *the bad weather*

- d. Due to Bella's nervousness, she did not pass the driving test.

Answer:

Cause: *Bella's nervousness*

Effect: *she did not pass the driving test*

Lazimnya, *cause* ditulis lebih dahulu dan diikuti *effect*. Namun, dalam praktiknya tidak jarang juga *effect* ditulis lebih dahulu dan diikuti oleh *cause*, seperti dalam contoh kalimat sebab akibat di atas.

- Setelah siswa pertama selesai bermain, siswa kedua melakukan kegiatan yang sama dan seterusnya. Siswa yang memenangkan permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab petunjuk dan menganalisis *cause* and *effect* dengan benar.
- Guru mengumumkan hasil skor yang didapat oleh siswa.



Melalui permainan ini, siswa mampu mengingat dan menerapkan penghubung yang tepat untuk kalimat yang berbeda sesuai dengan fungsinya masing-masing. Lebih lanjut lagi, siswa mampu menganalisis kalimat *cause and effect*. Hal ini bisa dibuktikan dari capaian nilai yang diperoleh oleh siswa SMKIT Khoiru Ummah Rejang Lebong. Hasil belajar siswa terkait keterampilan berbicara bahasa Inggris meningkat. Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media Pizza “CE” Cause and Effect adalah 65 dan meningkat menjadi 77 setelahnya. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Pizza “CE” Cause and Effect efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris.

Dalam menggunakan media ini, guru mendapatkan beberapa kemudahan sebagai berikut.

1. Guru dapat mengatur tingkat kesulitan dan kemudahan petunjuknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
2. Guru dapat langsung membetulkan jika ada kesalahan sehingga pembetulan ini akan menjadi contoh bagi siswa lain.
3. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik karena menggunakan metode bermain.
4. Guru dapat memodifikasi pertanyaan sesuai dengan kebutuhan, misalnya per pertemuan, per tema, per tujuan pembelajaran, atau per semester.
5. Guru dapat mengulas materi yang sudah dipelajari untuk mengetahui apakah semua siswa sudah mencapai target yang diharapkan.
6. Guru dapat menilai secara cepat karena dibantu oleh pasangan siswa yang langsung mencatat skornya.
7. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk semua materi pembelajaran.

Akan tetapi, guru juga menemukan beberapa kesulitan sebagai berikut.

1. Adanya kemungkinan siswa dengan kemampuan yang rendah mendapatkan petunjuk yang sulit.
2. Guru bersama siswa harus menyiapkan dan membuat media Pizza “CE” Cause and Effect lebih banyak karena satu Pizza “CE” Cause and Effect hanya bisa dimainkan oleh 2-3 orang siswa.
3. Guru perlu menyiapkan petunjuk yang lebih banyak dan beragam tingkatnya, mulai dari yang mudah sampai yang sulit. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa seluruhnya.

Daftar Pustaka

- University of Victoria English Language Centre. (2012). *Cause and effect linking words*. Diakses dari <https://web2.uvcs.uvic.ca/courses/elc/studyzone/570/pulp/hemp5.htm>.
- Schoolpouringrights.com. (2018). *Pizza, sejarah perkembangan dan jenis-jenisnya*. Diakses dari <http://www.schoolpouringrights.com/food/pizza-sejarah-perkembangan-dan-jenis-jenisnya/>.
- Monsieur Cuisine.com. (2016). *Classic margherita pizza*. Diakses dari <https://www.monsieur-cuisine.com/en/recipes/detail/classic-margherita-pizza/>.

Biodata Penulis



Penulis yang bernama Fitri Rahmadani ini lahir di desa kecil, yaitu Desa Babakan Baru, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu pada 21 Juni 1994. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 Bahasa Inggris dari sebuah sekolah tinggi agama Islam negeri (2016). Ia memulai karier sebagai mentor di SMPIT Khoiru Ummah (2016), lalu diamanahkan menjadi pengajar di SDIT Khoiru Ummah (2017), kemudian menjadi guru Bahasa Inggris di SMKIT Khoiru Ummah Yayasan Al-Amin Curup (2017). Penulis pernah menjadi pembimbing Festival Literasi Sekolah Nasional perwakilan Provinsi Bengkulu (2018), peserta Pelatihan Workshop Pembelajaran Terpadu Berbasis HOTS dan STEAM (2019), dan juara III Lomba Media Belajar Bahasa Inggris di SMKIT Khoiru Ummah (2019). Pos-el penulis adalah Fr82706@gmail.com.

MAHIR MENULIS TEKS NARATIF DENGAN BATU BERGAMBAR DAN KARTU *FLASH*

Khairun Nisa

MAN 5, Bogor

Menulis adalah salah satu kecakapan bahasa yang dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis. Menulis juga dapat membuat siswa mampu mengembangkan keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS). Dengan berpikir aras tinggi, siswa dapat menganalisis, mengevaluasi, dan mengkritisi bahasa tulis dan lisan.

Permasalahan muncul ketika siswa di kelas 10 di MAN 5 Bogor belum mampu menulis teks naratif dengan baik dan benar. Mereka juga belum bisa mengemukakan dan menyimpulkan teks naratif. Dengan kata lain, mereka belum tuntas menguasai kompetensi dasar, yaitu KD 4.8 menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks naratif, lisan, dan tulis sederhana terkait legenda rakyat.

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukanlah kegiatan pembelajaran menulis dengan bantuan media batu bergambar dan kartu *flash*. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengemukakan dan menyimpulkan legenda dengan intonasi, ucapan, dan tekanan kata yang benar dengan saling mengoreksi.

Batu Bergambar dan Kartu *Flash*

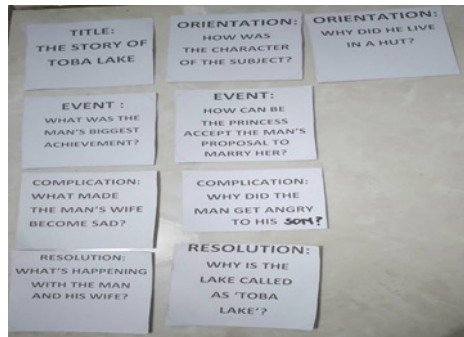
Media batu bergambar adalah beberapa batu yang dilukis dan diwarnai berupa gambar orang-orang, objek benda, tempat, dan sebagainya. Sementara itu, kartu *flash* adalah kartu yang berisi beberapa pertanyaan HOTS. Kedua media ini digunakan sebagai perantara untuk mengarahkan siswa menulis secara terbimbing (*guided writing*).

Media batu bergambar dan kartu *flash* pada pembelajaran ini memberikan pengalaman menulis yang menyenangkan. Siswa dapat menuangkan ide kreatif yang menghubungkan tulisan mereka dengan beberapa gambar dan kartu petunjuk berupa pertanyaan HOTS. Dengan demikian, kedua media ini membuat siswa dapat menulis. Menulis itu pada hakikatnya harus menyenangkan (Rijlaarsdam, Bergh, & Couzijn, 2005).



Gambar 1 Batu Bergambar

Gambar 1 di atas menunjukkan batu bergambar yang dibuat oleh siswa. Batu ini menggambarkan objek manusia, hewan, dan tempat. Semua objek dilukis dan dicat dengan menggunakan cat akrilik, yaitu cat yang awam dipakai pada media kanvas, kain, kayu, dan batu. Cat ini aman dan tidak berbau sehingga cocok untuk digunakan oleh siswa.



Gambar 2 Kartu Flash

Gambar 2 di atas adalah kartu *flash*. Media ini digambar dan ditulis oleh guru. Cara membuatnya tidaklah sulit dan bahan-bahannya dapat dicari di sekitar kita. Oleh karena itu, guru dapat mengerjakannya sendiri tanpa harus menyuruh siswa untuk membuatnya.

Media batu bergambar akan lebih baik jika menggunakan batu alam berwarna putih dan berbentuk pipih. Namun, apabila tidak ada, bisa digunakan jenis batu apa saja asalkan gambar dapat terlihat dengan jelas. Sementara itu, untuk kartu *flash*, guru dapat membuatnya dengan menggunakan kertas karton atau jenis kertas tebal lainnya. Kartu ini tidak bisa dibeli di toko terdekat karena belum ada yang menjual dalam bentuk tulisan pertanyaan HOTS. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk kreatif membuat pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.

Bentuk beberapa contoh pertanyaan HOTS adalah (1) *How was the character of the subject?*; (2) *Why did the man live in a hut?*; (3) *What was the man biggest achievement?*; (4) *How can the princess accept the man's proposal to marry her?*; (5) *Why did the man get angry to his son?*; (6) *What made the man's wife become sad?*; (7) *What's happening with the man and his wife?*; dan (8) *Why is the lake called Toba Lake?* Pertanyaan-pertanyaan ini bisa saja dibuat oleh guru dengan model pertanyaan yang berbeda. Semua itu tergantung dari teks naratif yang akan dibuat oleh siswa nantinya.

Mudah Menulis dengan Batu Bergambar dan Kartu *Flash*

Setiap pertemuan pembelajaran menulis membutuhkan waktu kurang lebih 75 menit. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan selama kurang lebih 15 menit. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti yang memuat kegiatan literasi dan kegiatan 4C (*collaboration, critical thinking, communication, and creativity*) dengan menggunakan media batu bergambar dan kartu *flash*. Setelah kegiatan inti, pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup. Kegiatan penutup diisi dengan kegiatan umpan balik yang berasal dari guru kepada siswa atau dari siswa kepada siswa lainnya.

Penerapan pembelajaran menulis teks naratif dengan media batu bergambar dan kartu *flash* memiliki beberapa tahapan pembelajaran, yaitu tahapan sebagai berikut.

1. Siswa membaca salah satu teks naratif mengenai legenda rakyat, misalnya "*The Story of Lake Toba*".
2. Setelah membaca teks, siswa mencocokkan batu bergambar yang berupa gambar orang, hewan, tempat, dan sesuatu dengan kartu *flash* sesuai dengan nomor urutnya. Penggunaan batu bergambar ini ditujukan untuk membuat siswa mengingat teks naratif yang telah dibacanya. Sementara itu, kartu *flash* digunakan untuk membuat siswa menulis teks secara terbimbing.
3. Siswa mulai menulis teks "*The Story of Lake Toba*" dengan melihat batu bergambar yang telah tersusun rapi dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu *flash*.

Media Konvensional yang HOTS

Praktik penerapan baik media batu bergambar dan kartu *flash* ini diadakan dalam enam kali pertemuan. Setelah enam kali pertemuan, diketahui bahwa hasil rerata tes siswa dalam menulis teks naratif bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan media batu bergambar dan kartu *flash* meningkat. Nilai rerata *pretest* siswa dalam menulis teks naratif bahasa Inggris adalah 57. Sementara itu, nilai rerata *post-test* siswa dalam menulis teks naratif bahasa Inggris adalah 70,4.

Dari peningkatan nilai rerata ini, dapat diketahui bahwa siswa mampu menganalisis, mengemukakan, dan menyimpulkan teks naratif tentang legenda rakyat. Dengan kata lain, mereka sudah menguasai level kognitif C4, C5, dan C6, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

Media batu bergambar dan kartu *flash* ini adalah sebuah media konvensional yang menarik dan mudah digunakan. Media ini cocok untuk dipakai di sekolah yang memiliki kendala dengan jaringan internet yang terbatas. Kedua media ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) mudah dibuat; (2) dapat meningkatkan daya khayal untuk menulis; (3) menulis menjadi lebih mudah karena ada pertanyaan terbimbing yang ada pada kartu *flash* dan karena ada gambar di batu; (4) kedua media ini dapat digunakan untuk perseorangan atau kelompok; (5) kegiatan menulis tidak monoton terpaku pada soal yang ada di lembar kerja siswa; dan (6) dapat mengembangkan kompetensi abad ke-21, yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas.

Namun, ada beberapa kendala yang terjadi dalam menerapkan kedua media ini dalam kegiatan pembelajaran. Kendala tersebut adalah (1) membutuhkan waktu yang cukup lama bagi siswa untuk dapat memahami pertanyaan HOTS; (2) memerlukan instruksi yang jelas bagi guru yang akan menerapkan kedua media ini; dan (3) membutuhkan waktu untuk menyiapkan media.

Daftar Pustaka

- Council, B. (2005). *Connecting classrooms: Teaching critical thinking and problem solving-participant resources*. UK: British Council.
- Frydenberg, C. A. (2002). *Writing to communicate: Paragraph and essay-second edition*. New York: Pearson Education Inc.

- Karolina, I. (2016). *Teaching narrative text in improving writing to the tenth grade students of SMA Negeri 1 Petarukan-Pemalang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sharon E. Smaldino., d. (2011). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana.
- Yudha, A. (2009). *Kenapa guru harus kreatif?*. Bandung: Mizan.

Biodata Penulis



Nama penulis adalah Khairun Nisa. Ia lahir di Kota Jakarta, pada tanggal 16 Oktober 1980. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 Bahasa Inggris dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2003, pendidikan S-2 Bahasa Inggris dari UHAMKA (2009). Saat ini ia adalah guru Bahasa Inggris di MAN 5 Bogor. Selain mengajar di MAN 5 Bogor, ia juga seorang tutor online di Universitas Terbuka dari tahun 2017 sampai dengan sekarang. Beberapa tulisan yang telah dihasilkannya adalah (1) *Sarah dan Negeri Syalala* (2017); (2) *Antologi Puisi Guru: Tentang Sebuah Buku dan Rahasia Ilmu* (2018); (3) *Antologi Puisi Arunika Sang Dwija* (2019); (4) *Penerapan Core Skills di Kelas-Kelas di Indonesia*. Penulis dapat dihubungi di alamat pos-el nisa_161080@yahoo.com.

MAKARYA: OPTIMALISASI MONGONSTRUKSI TEKS LHO

Listyani Prawesti
SMK Negeri 1 Cilacap

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup ranah pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran pada kedua ranah tersebut kadang-kadang menghadapi permasalahan tertentu. Permasalahan yang sering timbul pada pembelajaran ranah keterampilan adalah kompetensi mengonstruksi teks, seperti KD 4.2 kelas 10 pada semester gasal, yaitu mengonstruksi teks laporan hasil observasi berkaitan bidang pekerjaan dengan memerhatikan isi dan aspek kebahasaan.

Menurut Maskurun (2017, hlm. 1), teks laporan hasil observasi atau disingkat LHO adalah teks yang menghadirkan informasi tentang sesuatu, seperti bidang pekerjaan, hasil karya manusia, fenomena sosial gejala alam, hewan, dan tumbuhan secara apa adanya berdasarkan klasifikasi berjenjang antara kelas dan subkelas yang ada di dalamnya. Teks LHO tergolong teks yang baru dalam Kurikulum 2013 karena teks tersebut tidak terdapat pada kurikulum sebelumnya.

Berdasarkan pengalaman mengajar, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan kompetensi mengonstruksi teks LHO. Beberapa faktor tersebut adalah (1) minat menulis siswa masih rendah, (2) ide atau gagasan sulit dikembangkan, (3) plagiarisme tulisan dari internet, dan (4) pengetahuan ejaan bahasa Indonesia yang masih kurang. Selain faktor tersebut, faktor yang berpengaruh besar dalam keberhasilan suatu pembelajaran adalah faktor pendidik sebagai fasilitator, model, dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pengalaman tersebut, guru mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran dari KD 4.2, yaitu siswa dapat menyusun teks laporan hasil observasi dengan memerhatikan struktur dan kebahasaanya. Menurut penulis, tujuan tersebut dapat tercapai apabila menggunakan media yang tepat.

Dari beberapa media yang pernah digunakan, baik media konvensional maupun digital, media Makarya dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan mengonstruksi teks LHO. Media ini dapat mengembangkan keterampilan mengonstruksi teks bagi siswa.

Apa itu Makarya?

Makarya adalah kepanjangan dari mading kunjung karya dan merupakan modifikasi dari majalah dinding pada umumnya. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, majalah dinding yang disingkat mading itu adalah majalah yang dirangkai, tetapi berupa lembaran yang ditempelkan pada dinding (papan tulis dan sebagainya). Berbeda dengan mading pada umumnya, Makarya merupakan media majalah dinding yang dikunjungi oleh siswa. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan empat orang. Empat siswa tersebut berbagi dua tugas utama, yaitu sebagai tamu dan sebagai tuan rumah. Tamu bertugas mengunjungi, mengomentari, dan menilai mading kelompok lain. Sementara itu, tuan rumah bertugas mempresentasikan tekshasil observasi kepada tamu-tamu yang berkunjung. Dengan cara seperti ini, siswa lebih antusias dan optimal dalam kegiatan mengonstruksi dan mempresentasikan teks laporan hasil observasi mereka.

Skenario Makarya

Alokasi waktu untuk mengonstruksi teks laporan hasil observasi adalah dua kali pertemuan atau 4 x 45 menit. Secara garis besar, skenario pembelajaran mengonstruksi teks LHO dengan media Makarya dibagi menjadi dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tujuan, indikator, media, dan kegiatan yang dilakukan. Kemudian, siswa melakukan pengamatan objek yang telah ditentukan oleh guru selama 45 menit dan dilanjutkan dengan menyusun kerangka teks LHO dengan durasi 45 menit. Pada pertemuan kedua, siswa sudah membawa alat dan bahan untuk membuat media Makarya. Kemudian, siswa menuangkan ide dan mengembangkan kerangka teks laporan hasil observasinya dalam mading.

Ketika siswa membuat Makarya, guru berkeliling ke setiap kelompok dan memberi masukan terkait isi teks dan estetika mading tersebut. Isi mading disesuaikan dengan struktur dan kebahasaan teks LHO yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Untuk hal estetika mading, siswa dibebaskan menggunakan alat dan bahan sesuai dengan kreativitas setiap kelompok.

Setelah proses pembuatan mading selesai, guru menginstruksikan untuk memasang mading dan membagi tugas kepada setiap anggota kelompok. Dua anggota menjadi tamu atau pengunjung dan dua anggota menjadi tuan rumah. Siswa yang menjadi pengunjung diberi lembar penilaian yang telah disiapkan oleh guru. Kriteria penilaian mading antara lain penggunaan kalimat efektif, penulisan ejaan, penulisan tanda baca, keterpaduan paragraf (kohesi dan koherensi), dan estetika mading. Tak lupa, guru juga menyampaikan aturan-aturan dalam kegiatan kunjung karyanya.

Apabila sudah memahami aturan Makarya, siswa dapat memulai proses kunjung karya. Siswa mempresentasikan atau mengomunikasikan teks tersebut kepada tamu-tamu. Durasi waktu kunjung karya tersebut sekitar 45 menit. Durasi tersebut dapat disesuaikan dengan jumlah kelompok dalam satu kelas. Apabila dalam satu kelas terbagi menjadi sembilan kelompok, siswa memiliki waktu kunjungan sekitar lima menit ke setiap kelompok. Mading kunjung karya dapat dilakukan di kelas ataupun di luar kelas, seperti di taman sekolah.



Gambar 1 Penerapan Makarya di dalam Kelas

Dampak Makarya

Penggunaan media ini dapat meminimalisasi beberapa permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya, misalnya kurangnya minat menulis dan plagiarisme. Setelah dilakukan pembelajaran dengan Makarya, minat menulis siswa meningkat. Hal ini disebabkan tulisan siswa dibaca oleh teman-temannya sehingga timbul keinginan untuk menulis teks LHO dengan baik dan kreatif. Permasalahan plagiarisme juga berhasil diminimalkan karena siswa harus melakukan observasi secara langsung untuk kemudian dipresentasikan.

Di samping itu, dampak lain yang sangat terlihat adalah suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa belajar tanpa terbebani. Mereka mendapat pengalaman cara menyajikan tulisan secara kreatif dan menarik sehingga pembaca terkesan.

Optimalisasi Makarya

Selain mengasah kreativitas siswa, Makarya juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengalaman, tidak dapat dimungkiri bahwa penggunaan Makarya sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengonstruksi teks LHO dan pengelolaan suasana kelas.

Dari segi keterampilan siswa, Makarya dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas produk teks LHO. Hasil belajar tanpa media ini dirasa kurang memuaskan, sedangkan nilai siswa yang menggunakan Makarya jauh lebih bagus. Hal ini dibuktikan dalam diagram rerata kelas.

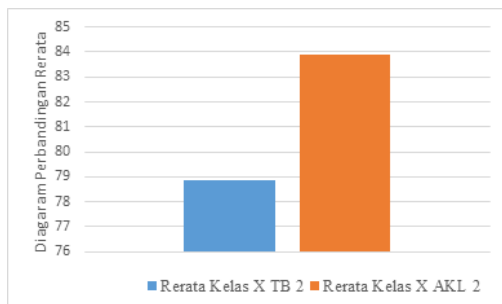


Diagram 1 Perbandingan Rerata Hasil Belajar

Diagram tersebut menunjukkan rerata nilai produk teks LHO. Nilai ini diperoleh dari siswa kelas 10 TB 2 dan kelas 10 AKL 2 yang berjumlah 36 setiap kelasnya. Pembelajaran di kelas 10 TB 2 tidak menggunakan media Makarya, sedangkan di kelas 10 AKL 2 menggunakan media Makarya. Rerata kelas yang menggunakan media tersebut lebih tinggi daripada rerata kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media Makarya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan mengonstruksi teks LHO.

Suasana kelas pembelajaran yang menggunakan media Makarya sangat menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme dari siswa. Semua siswa aktif melakukan tugas masing-masing.

Pengalaman guru setelah melaksanakan pembelajaran dengan media ini adalah menyaksikan meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis teks hasil observasi dan minimalnya plagiarisme. Selain nilai yang meningkat, siswa juga memiliki pengalaman pembelajaran yang berkesan. Pada umumnya, guru-guru berpendapat bahwa menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkesan adalah kunci keberhasilan pelaksanaan pembelajaran untuk semua mata pelajaran.

Kemudahan dan Kesulitan Makarya

Makarya adalah media mading yang dibuat secara mandiri oleh siswa. Guru mengalami kemudahan dan kesulitan dalam menerapkan media ini. Berikut adalah kemudahan dan kesulitan yang ditemui guru.

Tabel 1 Kemudahan dan Kesulitan Makarya

Makarya	
Kemudahan	Kesulitan
1. Media Makarya mudah dibuat. 2. Bahan dan alat media Makarya mudah didapat. 3. Guru mudah mengembangkan kreativitas siswa. 4. Guru dapat menanamkan nilai karakter kerja sama antarsiswa. 5. Guru dapat menerapkan Makarya pada KD lain.	1. Guru mengalami kesulitan dalam mengontrol siswa. 2. Guru mengalami permasalahan pada durasi waktu yang berlebih.

Media Makarya mudah dibuat. Bahan yang digunakan adalah gabus, kertas karton, kertas origami, lem, gunting, dan hiasan lainnya. Bahan-bahan tersebut mudah didapatkan di toko alat tulis terdekat. Pembuatan Makarya dapat mengembangkan kreativitas siswa serta menanamkan nilai karakter kerja sama antarsiswa. Kemudahan lainnya adalah media ini dapat diterapkan pada kompetensi dasar lain bahkan mata pelajaran lain.

Beberapa kesulitan yang ditemui ketika menerapkan media ini adalah pembuatannya membutuhkan waktu yang lama. Tidak ada spesifikasi bahan-bahan yang digunakan sehingga ada beberapa bahan yang pengerjaannya memerlukan waktu yang tidak sebentar. Adapun kesulitan lainnya adalah terkadang guru sulit mengontrol siswa dalam kegiatan kunjung karyanya. Suasana kelas yang ramai dan siswa yang berlalu-lalang berkunjung ke setiap kelompok mengharuskan guru selalu tegas dalam mengingatkan waktu pergantian kelompok.

Terlepas dari kesulitan penerapan media Makarya, guru sangat terbantu dalam merealisasikan pembelajaran yang sesuai dengan ciri Kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai prinsip penyusunan RPP. Pembelajaran yang berpusat pada siswa sangat berpengaruh terhadap pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar siswa yang berkesan mempermudah siswa dalam menerima materi.

Daftar Pustaka

Kamus Besar Bahasa Indonesia V. (2019). Diakses dari <https://kbbi.web.id/>.

Maskurun, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMK*. Yogyakarta: LP2IP.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. (2016, 6 Juni). Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/>.

Biodata Penulis



Listyani Prawesti lahir di Cilacap tanggal 27 Juni 1992. Ia menempuh Pendidikan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Pendidikan Profesi Guru di Universitas Negeri Surabaya. Ia menjadi guru sejak tahun 2014 dan pernah mengabdikan diri sebagai guru SM-3T angkatan V di SMP Negeri 1 Dabun Gelang, Kabupaten Gayo Lues, Provinsi Aceh pada tahun 2015. Sekarang ia menjadi guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Cilacap. Selain menjadi editor buku antologi puisi yang berjudul *Juang Asa Pemuda Indonesia*, ia juga menulis beberapa buku, seperti *Perjalanan Secangkir Kopi* (2017) dan *Guruku Bersajak* (2018). Pos-elnya adalah listyani.118@gmail.com.

BELAJAR BAHASA ARAB DENGAN AL-MIFTAH

Miftahul Mufid

SMA Islam Al-Fattah, Kalitidu

Bagi sebagian siswa, mata pelajaran Bahasa Arab masih menjadi pelajaran yang susah. Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di SMAI Al Fattah Kalitidu, siswa sering mengalami kesulitan dalam tiga hal, yaitu dalam membedakan *makharijul huruf* (tempat keluarnya huruf), dalam mengingat *mufrodat*, dan dalam membaca (*qiro'ah*) teks Arab.

Makharijul huruf menjadi hal pertama yang wajib dikuasai oleh siswa. Meskipun beberapa huruf bahasa Arab (*hijaiyah*) memiliki kesamaan dalam pengucapannya dengan huruf Latin seperti huruf *ba'* sama dengan huruf *b*, ada beberapa huruf hijaiyah tidak ada padanan dalam huruf Latin, seperti *kha'* dan *zal*. *Makharijul huruf* penting dikuasai oleh siswa karena ada kata yang akan menimbulkan salah arti jika salah dalam pengucapannya. Misalnya, kata *qul* yang artinya 'bicaralah' akan berarti 'makanlah' jika salah membacanya menjadi *kul*.

Kesulitan kedua yang biasa dihadapi oleh siswa ketika pembelajaran adalah dalam mengingat *mufrodat* (kosakata). Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosakata menjadi bekal yang penting. Menurut Syaiful Mustofa (dalam Syahid, 2015, hlm. 88), penguasaan *mufrodat* menjadi hal penting karena dengan itu, para siswa akan mampu berekspresi secara lisan menggunakan bahasa Arab.

Kesulitan lain yang sering dihadapi siswa adalah dalam membaca teks. Hal ini bisa disebabkan dua faktor, yaitu siswa masih kurang menguasai fonologi bahasa Arab dan adanya interferensi bahasa. Kedua faktor tersebut membuat siswa kesulitan untuk membedakan huruf sehingga terkadang siswa lamban dalam membaca sebuah teks.

Dari permasalahan pembelajaran ini, penulis mengembangkan media pembelajaran Al-Miftah. Penggunaan media Al-Miftah ini membantu guru untuk memecahkan masalah dalam melafalkan huruf. Penggunaan media ini juga akan merangsang siswa untuk membaca teks yang telah disediakan. Selain itu, media Al-Miftah juga berfungsi sebagai alat bantu untuk memperkuat daya ingat siswa dengan cara yang *joyful* (menyenangkan). Secara psikologis, belajar menyenangkan (*joyful learning*) akan membawa situasi belajar mengajar menjadi nyaman dan harmonis (Mintasih, 2016, hlm. 40).

Media ini digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 10 pada KD 3.6, yaitu membedakan aktivitas (*ansyithah*) orang dan fungsi (*wadhaif*) benda/alat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, sesuai dengan konteks penggunaannya. Tujuan pembelajaran dalam pertemuan ini adalah siswa mampu menirukan dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan menyatakan dan menanyakan tingkah laku/tindakan/fungsi orang dan benda, serta meresponsnya dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks.

Sekilas tentang Media Al-Miftah

Media pembelajaran Al-Miftah merupakan media konvensional berjenis visual berbentuk kotak. Terdapat sembilan kotak berlubang yang berderet sejajar dengan tiga lubang berderet ke depan dan ke samping. Media ini memiliki sembilan kotak bernomor yang sesuai dengan lubang. Pada bagian belakang nomor terdapat kotak bergambar simbol, yakni tiga simbol kotak, tiga simbol segitiga, dan tiga simbol silang.

Media ini terdiri atas dua bagian. Bagian pertama dari media ini adalah dua kotak berlubang sembilan. Bagian kedua berupa dua kertas kertas: kertas pertama berisi tulisan dan kertas kedua berupa gambar. Media ini bisa dibuat menggunakan bahan dari daur ulang seperti kardus ataupun kertas dari bahan tebal seperti kertas jenis buffalo, karton, samson, ataupun duplex. Berikut ini adalah tampilan media Al-Miftah.



Gambar 1 Media Pembelajaran Al-Miftah (bagian 1)



Gambar 2 Media Pembelajaran Al-Miftah (bagian 2)

Media Al-Miftah menuntun siswa untuk membaca teks yang telah disediakan dengan cara mencocokkan antara gambar dengan tulisan yang telah dibuat secara acak. Selain itu, media ini juga menuntun siswa untuk mengingat kembali mufrodat yang telah didapatnya.

Langkah Pemanfaatan Media

Pembelajaran ini dilakukan dalam durasi 2 x 45 menit dengan tema *amalul murahiqqin wa shihhah* (cita-cita remaja dan sehat) di kelas 10 pada KD 3.6. Berikut adalah tata cara pemanfaatan media pembelajaran Al-Miftah.

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
2. Satu kelompok terdiri atas maksimal tiga orang.
3. Para siswa berdiri berbaris.
4. Siswa yang berdiri paling depan mengambil kartu bernomor dalam kotak pertama.
5. Siswa membaca soal yang tertulis di balik kartu bernomor.
6. Siswa mencari jawaban dengan cara mencocokkan kartu bernomor pada kotak jawaban, yaitu kotak kedua. Kotak kedua berupa gambar yang merupakan jawaban dari soal.
7. Siswa bergantian mengambil kartu bernomor.
8. Guru membalik kotak kedua yang telah dicocokkan oleh siswa.
9. Guru memberikan penjelasan dan mengevaluasi jawaban siswa.

Untuk memperjelas penggunaan media Al-Miftah, berikut ini adalah tautan video tutorial penggunaan media Al-Miftah <https://www.youtube.com/watch?v=89fl9ePYuCK>.

Dampak Penggunaan Al-Miftah

Setelah penggunaan media ini, siswa mampu mencocokkan antara teks dengan gambar. Selain itu, siswa mulai berani membaca teks yang telah diberikan dan berani mengungkapkannya dalam bentuk lisan. Dampak lainnya adalah melalui media ini siswa juga terbantu untuk meningkatkan daya ingat.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Endah Budiyati dalam penelitian tindakan kelas (PTK) di TK Muslimat NU (Budiyati, 2014). Pada penelitian ini, peneliti meminta siswa untuk mencocokkan antara gambar dan tulisan, kemudian siswa membacakan tulisan tersebut kepada temannya. Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa sebesar 26,31%.

Kemudahan dan Kendala

Media Al-Miftah memiliki banyak kemudahan dalam pemakaiannya. Hal ini disebabkan media ini menggunakan media konvensional berupa kertas. Media ini sangat ringkas dan mudah dibawa ke mana-mana.

Selain mudah untuk dibawa, media ini juga mudah digunakan karena tidak perlu diisi daya dan tidak membutuhkan koneksi internet. Oleh sebab itu, media ini cocok untuk digunakan di sekolah yang sering mengalami kendala dalam jaringan listrik dan internet.

Media Al-Miftah dikembangkan untuk mengistirahatkan siswa dari dunia gadget. Meskipun memiliki banyak kelebihan, tetapi gadget juga mempunyai efek samping seperti yang diungkapkan oleh Kurniawati (2019), yaitu kecanduan, pikun digital, kurang tidur, dan agresif.

Dalam praktiknya, biasanya guru mengalami beberapa kendala pada awal pembelajaran. Biasanya guru sulit dalam mengondisikan siswa untuk membentuk kelompok. Hal ini disebabkan faktor kedekatan antara siswa satu dan siswa yang lainnya.

Kendala lain dalam praktik pemanfaatan media ini adalah siswa malu untuk membaca teks yang telah tersedia. Membariskan siswa untuk antre juga terkadang menjadi momen yang paling menguras tenaga karena biasanya antaranggota kelompok saling tunjuk untuk menempatkan penjawab pertama.

Ketika guru telah menyelesaikan seluruh tahapan pembelajaran, siswa akan melakukan kegaduhan, seperti siul-siul, tepuk tangan, atau saling dorong antarteman yang memancing kegaduhan di kelas. Hal ini karena siswa mengekspresikan kemenangan atau kekalahannya.

Kiat untuk menanggulangi hal ini, guru harus proaktif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Jika siswa merasa tidak percaya diri dalam membaca karena takut salah, guru bisa memberikan dukungan dengan mengatakan “Ayo, Nak, dibaca PD saja. Salah urusan *guri* (salah urusan belakangan)”. Ketika siswa mengekspresikan kekalahan atau kemenangan kelompoknya dengan cara berteriak, guru harus segera respons dengan memberikan nasihat kepada siswa agar tetap menjaga sportivitas.

Daftar Pustaka

- Budiyati, T. E. (2014). *Penggunaan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan ke mampuan membaca permulaan pada anak kelompok B RA Muslimat NU Salam 3, Magelang*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Kurniawati, C. M. (2019). *Bahaya gadget bagi anak dan cara mengatasinya*. Jakarta: id.theasian parent.com.
- Mintasih, D. (2016). Merancang pembelajaran menyenangkan bagi generasi digital. *El Tarbawi*, 40.
- Syahid, A. H. (2015). Bahasa arab sebagai bahasa kedua (kajian teoretis pemerolehan bahasa Arab pada siswa non-native). *Arabiyyat Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 64.

Biodata Penulis



Miftahul Mufid lahir di Kota Bojonegoro, Jawa Timur pada tahun 1988. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 Pendidikan Bahasa Arab dari Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (2012) dan Magister Pendidikan Bahasa Arab dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya (2016). Ia memulai karier sebagai pengajar bahasa Arab di SMA Islam Al-Fattah Kalitidu Bojonegoro (2010). Ia mengenal dunia bahasa Arab sejak kecil, mulai dari TK di RA Fattahul, Madrasah Diniyah, Mondok di Al-Madienah dan Al-Azhar Denanyar Jombang, kemudian melanjutkan nya di perguruan tinggi dengan mengambil jurusan linier, yakni Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Selama menjadi guru, ia sudah aktif menulis di beberapa jurnal dan sudah menerbitkan buku *Efektivitas Pemanfaatan Software Beesmart*. Pos-elnya adalah miftahul.mufid@gmail.com.

BRANKAS KATA KUNCI: MELATIH KETERAMPILAN MENGEMBANGKAN ARGUMENTASI SISWA SMA DALAM PEMBELAJARAN DEBAT

Novianti

SMA Negeri 2 Binjai Sumatera Utara

Salah satu keterampilan berbicara yang dikembangkan di tingkat sekolah menengah, khususnya SMA, pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan berdebat. Silabus pembelajaran SMA untuk kelas 10 menyebutkan salah satu kompetensi dasar (KD), yaitu KD 4.13, adalah mengembangkan permasalahan/isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat. Agaknya ada alasan yang cukup mendasar mengapa materi debat ini diberikan pada jenjang SMA. Debat merupakan salah satu cara efektif dalam menyalurkan aspirasi, ide, gagasan, dan pandangan terhadap suatu permasalahan.

Siswa SMA, sebagai kaum intelektual muda, diharapkan sudah memiliki kepekaan sosial dan perhatian terhadap berbagai peristiwa ataupun isu yang berkembang di tengah masyarakat. Selanjutnya, mereka tentu diharapkan bisa memberikan aspirasi mengenai persoalan-persoalan tersebut dengan cara-cara yang benar dan bertanggung jawab.

Melalui pembelajaran debat ini, siswa dilatih untuk meningkatkan nalar dan logikanya dalam menjawab sebuah persoalan. Kemampuan itu diparkannya melalui kata-kata dan kalimat yang sistematis.

Akan tetapi, menyelenggarakan pembelajaran dengan materi debat ini bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini berdasarkan pengalaman yang pernah penulis rasakan sendiri. Pembelajaran sering sekali terjebak pada situasi yang stagnan atau “melempem” dan tidak hidup. Di sisi lain, pembahasan bisa melebar ke mana-mana dan tidak fokus pada mosi yang sedang diperdebatkan. Dari hasil observasi dan identifikasi yang penulis lakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa penyebab utama permasalahan itu adalah kurangnya wawasan siswa mengenai materi perdebatan serta kurangnya pemahaman siswa terhadap struktur penyampaian materi perdebatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mencoba mengatasinya dengan menambahkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dikreasikan oleh penulis dan diberi nama Brankas Kata Kunci. Pemberian nama brankas karena bentuknya seperti kotak brankas. Brankas tersebut berisi kata-kata kunci yang akan mengarahkan siswa dalam mengembangkan argumentasi.

Ada beberapa fungsi yang diharapkan dari penggunaan media ini. Fungsi pertama adalah memberi efek gembira kepada siswa dalam belajar sebab mereka mendapatkan sebuah situasi pembelajaran yang berbeda. Kedua, berkembangnya kreativitas berpikir siswa dengan kata-kata kunci sebagai pemancingnya. Di sisi lain, kosakata pada kata kunci itu nantinya akan membantu siswa mengarahkan pengembangan argumentasinya agar lebih fokus.

Brankas Kata Kunci sebagai Solusi Mengatasi Stagnasi

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Brankas Kata Kunci bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran debat di kelas. Penulis sendiri sudah merasakan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran ini.

Pembuatan media brankas ini cukup mudah. Bahan untuk brankasnya dari kotak karton atau kardus berukuran sedang yang memiliki tutup menyatu dengan badan kotaknya. Mungkin dari segi ukuran yang paling ideal adalah kotak sepatu. Supaya tampak menyerupai brankas, penulis menutupi seluruh permukaan kotak dengan kertas berwarna perak. Untuk pelaksanaan pembelajaran, sebaiknya dibuat dua buah brankas, yaitu satu untuk tim pro dan satu untuk tim kontra.

Selanjutnya, untuk kata-kata kuncinya disediakan beberapa kata atau frasa yang berkaitan dengan mosi perdebatan, baik dari sisi pro maupun dari sisi kontra. Kata-kata tersebut merupakan kata-kata yang signifikan dengan mosi atau disebut dengan kata kunci, ditambah beberapa kata yang berfungsi sebagai pengecoh.

Berikut ini adalah contoh kata kunci dengan mosi perdebatan *pengutamaan bahasa negara di ruang publik*. Kata atau frasa yang disediakan untuk tim pro adalah *jati diri bangsa, menghilangkan perbedaan, kesalahpahaman, hasil perjuangan, bahasa Melayu, kearifan lokal, dan nasionalisme*. Sementara itu, kata atau frasa untuk tim kontra adalah *dikenal dunia, meningkatkan pariwisata, sarana belajar, mencerdaskan bangsa, negara maju, masyarakat internasional, keterbukaan, dan perkembangan ekonomi*. Supaya lebih menarik, kata-kata tersebut ditik dengan ukuran huruf yang agak besar, lalu dicetak dan ditempelkan pada kertas karton berwarna seperti yang tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Media Brankas Kata Kunci

Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Brankas Kata Kunci pada Pembelajaran Debat

Pada silabus pembelajaran bahasa Indonesia SMA untuk kelas 10 tersedia alokasi waktu yang cukup banyak, yaitu 8 jam pelajaran (8 x 45 menit) untuk pembelajaran debat. Alokasi waktu adalah 4 jam pelajaran (4 x 45 menit) per minggu. Pada umumnya, 4 jam pelajaran tersebut dibagi menjadi dua pertemuan sehingga setiap pertemuan menjadi 2 x 45 menit. Alokasi waktu ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbanyak aktivitas simulasi berdebat.

Sebelum pelaksanaan simulasi debat, siswa yang terdiri atas 36 orang dalam satu rombongan belajar dibagi menjadi enam kelompok. Setiap kelompok dibagi menjadi dua tim debat, yaitu tim pro tiga orang dan tim kontra tiga orang. Pembagian kelompok ini memang sebaiknya

dilakukan pada pertemuan sebelumnya agar lebih efisien. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Brankas Kata Kunci dengan satu kali pertemuan (2 x 45 menit) ini dapat dijelaskan melalui tabel di bawah ini.

Tabel 1 Langkah-Langkah Pembelajaran Debat
Menggunakan Media Brankas Kata Kunci

Waktu	Kegiatan
15 menit	1. Penetapan mosi perdebatan. 2. Kelompok siswa (baik tim pro maupun tim kontra) yang terpilih untuk tampil pertama melalui undian membuka brankas yang disediakan untuk mencari dan memilih tiga kata kunci yang mereka anggap paling tepat sesuai dengan posisi mereka pada mosi perdebatan yang telah ditetapkan.
20 menit	3. Dalam timnya, siswa membahas dan mengembangkan kata kunci tersebut menjadi argumentasi-argumentasi yang sesuai dengan posisi mereka terhadap mosi dengan pola eksposisi.
30 menit	4. Persiapan dan pelaksanaan debat dengan ketentuan bahwa tiap-tiap tim mendapat empat kali kesempatan mendebat, yaitu 3 menit untuk pembicara pertama, 2 menit untuk tiap-tiap pembicara kedua dan ketiga, ditambah kesempatan untuk membidas atau menginterupsi dan menjawab bidasan atau interupsi, dan 1 menit untuk penyampaian simpulan dan pernyataan penutup.
25 menit	5. Refleksi berupa tanggapan dari guru dan siswa lainnya terhadap isi argumentasi yang disampaikan oleh tiap-tiap tim.



Gambar 2 Siswa Sedang Menyeleksi Kata Kunci yang Sesuai dengan Mosi dari Brankas

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa untuk satu kali pertemuan dengan 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) hanya bisa mengakomodasi satu kelompok untuk praktik debat, mulai persiapan, pelaksanaan, sampai pembahasannya. Kegiatan dapat dilaksanakan kembali pada pertemuan berikutnya dengan menampilkan kelompok yang lain. Mungkin tidak semua kelompok dapat ditampilkan, tetapi beberapa kelompok yang ditampilkan dapatlah dijadikan sebagai model dan bahan evaluasi.

Penggunaan media Brankas Kata Kunci ini ternyata berfungsi efektif dalam memberi perubahan ke arah yang lebih baik. Kreativitas berpikir siswa dalam mengembangkan argumentasi mengalami peningkatan. Argumentasi-argumentasi yang disajikan menjadi lebih terfokus dan terarah. Situasi pembelajaran menjadi lebih hidup dan bergairah.

Hal lain yang berkaitan dengan media ini adalah pembelajaran yang berbasis keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS). Penggunaan media pembelajaran ini sangat mendukung dalam mengasah keterampilan siswa dalam HOTS. Meskipun disediakan oleh guru, kata-kata kunci yang disediakan tersebut cukup banyak dan tidaklah semuanya signifikan dengan mosi perdebatan. Hal ini membuat siswa harus mengoptimalkan kemampuan berpikirnya dalam mengaplikasikan (C3), yaitu siswa memilih dan menggunakan kata-kata tersebut. Pada level C4, siswa mampu menganalisis, menilai, dan mengasosiasikan. Pada level C5, siswa dapat menyeleksi dan memverifikasi. Terakhir, pada level C6, siswa mampu merakit, lalu mengombinasikan kata-kata yang tersaji dengan tepat untuk kemudian memproduksi kalimat argumentasi.

Akan tetapi, tidak dapat dimungkiri bahwa penggunaan media Brankas Kata Kunci ini dalam pembelajaran juga kadang menemui kendala. Sangat disadari bahwa kemampuan intelektual serta wawasan kebahasaan dan kosakata siswa kelas 10 masih sangat terbatas. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut, selama persiapan pengembangan argumentasi, siswa diberi izin untuk mencari informasi baik melalui bahan tertulis manual maupun melalui bahan tertulis daring.

Di samping itu, perlu dipahami pula bahwa pembelajaran debat ini sangat berkaitan dengan pembelajaran teks eksposisi yang sudah terlebih dahulu diajarkan di kelas 10 (KD 3.3, 4.3, 3.4, dan 4.4). Teks dengan pola eksposisi dipakai dalam mengembangkan materi perdebatan. Artinya, jika tidak diperkuat pada pembelajaran eksposisi tersebut, siswa sangat mungkin akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan argumentasi-argumentasinya. Jadi, penting sekali untuk menuntaskan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyusun teks eksposisi sebelum memasuki pembelajaran debat ini.

Berawal dari pengalaman pembelajaran di kelas ini, penulis kemudian membentuk Tim Debat SMA Negeri 2 Binjai. Tim ini sudah menorehkan beberapa prestasi, antara lain menjadi juara I Lomba Debat Pekan Konstitusi yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Andalas bekerja sama dengan Mahkamah Konstitusi dan MPR (2016). Pada lomba tersebut, salah seorang peserta yang bernama Haykal meraih predikat *Best Speaker*. Selain itu, kelompok debat sekolah ini juga meraih juara I LDBI Tingkat Kota Binjai 2018, juara II di tingkat Provinsi Sumatera Utara, serta salah seorang pembicaranya, Deviasri Triyana, meraih predikat *Best Speaker* dan sekaligus mewakili provinsi ke tingkat nasional. Terakhir, baru-baru ini tim debat sekolah meraih juara I Lomba Debat Bahasa Indonesia (LDBI) Tingkat Provinsi Sumatera Utara yang diselenggarakan oleh Balai Bahasa Sumatera Utara (BBSU) pada September 2019.



Gambar 3 Tim Debat SMA 2 Binjai Terpilih sebagai Juara I dan *Best Speaker* pada Lomba Debat Se-Sumatra dalam Pekan Konstitusi Universitas Andalas/Mahkamah Konstitusi, serta Juara I LDBI Se-Sumatra Utara yang Diselenggarakan Balai Bahasa Sumatra Utara

Semoga pengalaman penulis ini dapat menjadi inspirasi. Semoga media sederhana yang tujuannya untuk melatih kecepatan berpikir siswa ini dapat pula diterapkan oleh guru-guru bahasa Indonesia lainnya.

Daftar Pustaka

Kemdikbud. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia* (edisi III). Jakarta: Balai Pustaka.

Kemdikbud. (2017). *Silabus mata pelajaran sekolah menengah atas/madrasah aliyah/sekolah menengah kejuruan/madrasah aliyah kejuruan*. Jakarta: Kemdikbud.

Marahimin, I. (2001). *Menulis secara populer*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Biodata Penulis



Novianti lahir di Medan, 19 November 1970. Pendidikan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ditempuhnya di IKIP Medan dan pendidikan S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia ditempuhnya di Universitas Muslim Nusantara Sumatra Utara. Ia mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Kota Binjai Sumatra Utara. Ia memenangkan sayembara penulisan hingga tingkat nasional, seperti finalis Lomba Menulis Cerita Pendek (LMCP) Kemdiknas tahun 2002 di Jakarta, juara ketiga LMCP Program Khusus Tingkat Nasional oleh Kemdiknas 2007 di Jakarta, dan juara ketiga Sayembara Menulis Cerita Kelas Rendah Tingkat Nasional tahun 2008 di Bandung. Beberapa karya cerpennya dibukukan dalam antologi bersama *Purnama di Atas Kapuas* (Kemdiknas Jakarta, 2002), 25 Cerpen Pilihan Kemdiknas (Kemdiknas Jakarta, 2007), *Otan dan Teman-Temannya* (Kemdiknas Jakarta, 2007), dan *Jalan Pilihan Raja Pardamean* (Gerhana Publishing Medan, 2017), *Monolog Medan* (Gerhana Publishing Medan, 2018). Ia juga menulis di jurnal Logat USU dan jurnal Medan Makna Balai Bahasa Sumatera Utara. Selama dua tahun ia mengasuh kolom cerita anak Buah Hati di Koran Nuansa Indonesia di Jepang. Berdasarkan hasil

UKG 2015, ia dilibatkan oleh PPPPTK Bahasa Kemendikbud sebagai Narasumber Nasional PKB/ PKP. Terakhir, ia terpilih sebagai salah seorang peserta Guru dan Tenaga Pendidik Belajar ke Luar Negeri, Program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019.

BONEKA TANGAN SEBAGAI MEDIA UNTUK BERCEKITA

Rachmat Priyanto

SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan, Banten

Menurut Djamarah (2007), bercerita dan membaca merupakan dua hal yang saling bersinergi. Siswa mampu bercerita dengan baik jika didukung oleh keinginan yang kuat dalam membaca. Bercerita juga dapat menumbuhkan dan menguatkan karakter dan percaya diri siswa. Selain itu, dengan bercerita siswa dapat memiliki kemampuan verbal dalam berkomunikasi.

Pengalaman penulis dalam mengajar bahasa Indonesia menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar. Mereka cenderung meremehkan pelajaran bahasa Indonesia, bahkan yang paling menyedihkan beberapa siswa menganggap pelajaran bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang tidak penting. Permasalahan yang lebih khusus lagi, siswa umumnya lebih senang bermain dengan gawai jika dibandingkan dengan membaca buku cerita. Membaca buku cerita dianggap sebagai sesuatu membosankan.

Dalam menghadapi situasi kelas yang demikian, penulis memilih menggunakan media boneka tangan dalam kegiatan bercerita. Media ini dipilih karena tidak memerlukan banyak tempat, waktu, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit. Media tersebut juga tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya. Terakhir, media ini dianggap dapat mengembangkan imajinasi, meningkatkan kreativitas, dan keaktifan siswa.

Penulis menerapkan media boneka tangan pada KD 4.7 kelas 10, yaitu menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca. Penerapan media ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat menceritakan kembali cerita rakyat di depan kelas.

Apakah Boneka Tangan Itu?

Menurut Sudjana (2007), boneka tangan adalah tiruan bentuk manusia yang terdiri atas kepala dan dua tangan. Bagian badan dan kaki hanya merupakan baju yang menutupi lengan orang yang memainkannya. Boneka tangan dimainkan hanya memakai tangan tanpa menggunakan alat bantu yang lain.

Cara pemakaian media ini menggunakan jari telunjuk untuk menggerakkan kepala. Ibu jari, jari manis, dan jari kelingking untuk menggerakkan tangan. Berikut ini adalah contoh boneka tangan yang digunakan penulis.



Gambar 1 Boneka Tangan

Langkah-Langkah Pembelajaran

Penggunaan media boneka tangan ini dilakukan dalam dua pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Sebelum pembelajaran, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Dalam satu kelas yang terdiri atas empat puluh siswa, guru membaginya menjadi empat kelompok. Tiap-tiap kelompok wajib memainkan cerita yang berbeda. Cerita rakyat yang dimainkan, yaitu cerita Malin Kundang, Sangkuriang, hikayat Dewi Sri, dan Jaka Tingkir. Dalam setiap pertemuan dilakukan dua kali pertunjukan.

Penggunaan media boneka tangan dilakukan dengan langkah tertentu. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media boneka tangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Guru menentukan tema cerita yang akan diangkat dalam pembelajaran.
2. Guru meminta siswa mencari naskah yang sesuai dengan tema (cerita).
3. Guru meminta siswa untuk mencari model boneka sesuai dengan karakter dalam cerita.
4. Guru dan siswa menyediakan dan mengatur panggung untuk bercerita.
5. Guru dan siswa memilih alat musik sebagai instrumen yang mendukung jalannya cerita.
6. Guru meminta siswa menggunakan timbre (warna suara) yang sesuai dengan penokohan dalam cerita.

Bagaimana Penggunaan Media Boneka Tangan?

Penggunaan media boneka tangan disesuaikan dengan alur cerita. Setiap kelompok menentukan cerita yang dipilih untuk dipentaskan. Misalnya, cerita yang dipilih oleh kelompok satu adalah cerita Malin Kundang. Kemudian, guru menentukan banyaknya boneka tangan yang akan dimainkan oleh siswa. Dalam cerita ini ditentukan sepuluh boneka tangan dan sepuluh siswa yang memainkan. Sepuluh boneka tangan tersebut adalah 1 boneka tangan Malin Kundang, 1 ibu Malin Kundang, 1 istri Malin Kundang, 2 pengawal Malin Kundang, 3 prajurit kerajaan, dan 2 saudara Malin Kundang.

Setiap siswa dalam kelompok memainkan satu boneka tangan. Penggantian suara dalam pertunjukan disesuaikan dengan karakter boneka tangan. Setiap adegan dimainkan oleh dua atau tiga boneka tangan secara bergantian. Agar alur cerita menjadi lebih hidup, setiap adegan diiringi suara alat musik dan alunan lagu Melayu.

Dampak Penggunaan Media Boneka Tangan

Penulis melihat bahwa selama pertunjukan berlangsung, siswa dapat bercerita dengan baik dan lancar. Siswa lain yang menonton juga sangat memperhatikan pertunjukan dengan penuh semangat. Siswa menjadi paham dan mengerti alur dan tokoh yang ada di dalam cerita.

Setelah penggunaan media boneka tangan, penulis merasakan dampak positif pada diri siswa. Siswa yang awalnya bersikap “acuh tak acuh” dalam pelajaran bahasa Indonesia akhirnya menjadi sangat bersemangat dan berantusias tinggi dalam belajar.

Kemudahan dan Kesulitan

Penulis merasakan bahwa dengan media boneka tangan, pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih hidup. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih seru dan lebih menyenangkan. Penulis juga merasakan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat mempermudah tersampainya konsep sekaligus pesan moral dalam cerita kepada siswa.

Selain kemudahan, penulis juga merasakan kendala atau kesulitan. Kendala yang penulis hadapi adalah sulitnya mencari boneka tangan yang sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Siswa juga sulit menirukan suara sesuai dengan tokoh dalam cerita. Siswa juga menghadapi kesulitan dalam mencari bahan cerita rakyat yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Untuk mengatasi kesulitan mencari boneka tangan yang sesuai dengan tokoh cerita, penulis membantu siswa untuk mencari karakter boneka tangan yang cocok dengan mencari sumber di internet dan mencari tokoh boneka melalui pembelian secara daring (*online*). Selain itu, siswa juga berkreasi untuk membuat karakter boneka tangan secara mandiri.

Sementara itu, untuk mengatasi kesulitan terkait menirukan suara agar sesuai dengan tokoh dalam cerita, penulis melatih siswa untuk dapat menirukan suara sesuai dengan tokoh dalam cerita. Dibutuhkan kesabaran maksimal dan tekad yang kuat untuk itu. Namun, berkat kerja sama dan kesungguhan hati, akhirnya semua kesulitan itu dapat diatasi dengan baik.

Terakhir, penulis ingin menyampaikan pesan bahwa penggunaan media modern dalam pembelajaran adalah penting, tetapi tidak berarti mengesampingkan penggunaan media tradisional. Penggunaan media tradisional tidak kalah menarik dan berkualitas jika dibandingkan dengan media modern. Generasi muda wajib melestarikan warisan budaya ini agar tetap abadi.

Daftar Pustaka

- Anggraini. (2014). *Alat permainan dan sumber belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2007). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2007). *Media pengajaran*. Bandung: Algensindo.

Biodata Penulis

Rachmat Priyanto tinggal di Komplek Griya Bukit Perdana, Jalan Bhinneka, Blok D Nomor 34, Depok Dua Timur. Ia lahir di Jakarta tanggal 19 Mei 1974. Setelah menamatkan SMA Negeri 1 Depok tahun 1992, ia melanjutkan pendidikan S-1 FMIPA Jurusan Fisika, Universitas Indonesia tahun 1997 dan pendidikan magister tahun 2004 dalam bidang evaluasi pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Saat ini, ia bekerja sebagai guru ASN di SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan. Ia mengajar bidang studi Fisika dan Bahasa Indonesia serta menjadi pembina gerakan literasi sekolah sejak tahun 2006 hingga sekarang. Alamat pos-elnya adalah rachmadpriyanto92@gmail.com.

GASPER: MEDIA INSPIRASI MENULIS CERITA

Resi Resviani
SMK Negeri 55 Jakarta

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh siswa. Penguasaan siswa pada huruf dan fonem dapat memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan dalam menangkap pelajaran. Keterampilan menulis memiliki peran besar bagi keberhasilan pembelajaran siswa. Selain itu, keterampilan menulis juga merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa untuk pencapaian kompetensi seluruh mata pelajaran.

Pada Kurikulum 2013, kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia difokuskan agar siswa dapat memproduksi berbagai macam jenis teks. Salah satu kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia di SMK kelas 11 adalah KD 3.9 tentang siswa mampu menulis cerita pendek (cerpen) dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun. Dalam menulis cerpen tidak sedikit siswa mengalami hambatan dalam menuangkan gagasan, ide, dan pendapatnya. Masalah lain yang sering terjadi dalam pembelajaran kelas adalah kesulitan menemukan tema dan kurang berkembangnya ide siswa ketika menulis.

Permasalahan tersebut memicu siswa memintas dengan cara menjiplak karya orang lain. Siswa menjadi tidak memiliki kemampuan berpikir kritis. Selain itu, daya kreativitas siswa juga tidak berkembang. Hal itu menyebabkan siswa tidak mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS). Oleh karena itu, peran guru sangat dibutuhkan untuk membantu mengatasi hambatan atau kesulitan tersebut.

Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menstimulus siswa dalam menemukan tema dan mengembangkan ide. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media gambar seri peristiwa disingkat gasper. Media gasper dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu, media gasper dapat membantu siswa dalam menemukan tema dan mengembangkan ide saat menulis cerpen.

Gasper sang Media Inspirasi

Maulida (2018) menyatakan bahwa gambar seri merupakan media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian peristiwa. Setiap gambar memiliki keterkaitan dan membentuk suatu cerita. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gambar seri adalah media pembelajaran berupa gambar datar yang mengandung cerita dengan urutan tertentu. Antara gambar satu dan gambar lain memiliki hubungan cerita serta membentuk suatu kesatuan.

Gasper adalah gambar yang mempunyai urutan kejadian yang memiliki satu kesatuan cerita. Gasper membuat siswa melatih dan mempertajam imajinasi yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Semakin tajam daya imajinasi siswa terhadap gambar, semakin berkembang pula keterampilan siswa dalam menulis. Melalui media gasper, siswa diharapkan dapat memiliki pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Berikut ini adalah contoh media pembelajaran gasper.



Gambar 1 Contoh Media Gasper

Gaspar Melangkah

Pemanfaatan media ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 11. Durasi pelaksanaan sebanyak dua kali pertemuan atau 2×45 menit, yaitu dengan total 90 menit.

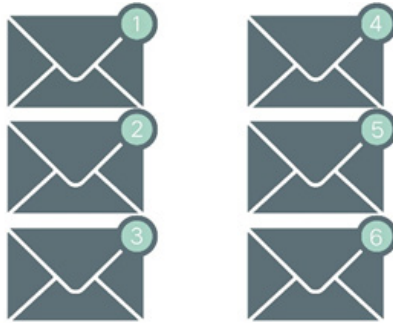
Guru mempersiapkan gambar seri peristiwa yang dapat menstimulus cara berpikir siswa. Gambar untuk media gasper dapat diperoleh dari majalah, koran, dan internet (*freepik.com* dan *pin-rest.com*). Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan media pembelajaran gasper.

1. Guru menyampaikan pengantar sebagai pembuka pelajaran dan siswa memperhatikan penjelasan guru.
2. Siswa membentuk kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan enam siswa.
3. Guru memperlihatkan gambar seri peristiwa yang telah tersusun kepada siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan unsur-unsur yang terdapat dalam cerpen. Berikut ini adalah contoh gambar seri peristiwa.



Gambar 2 Media Gaspar

4. Guru menyediakan enam amplop bernomor yang berisi gambar seri peristiwa yang masih acak. Ketua dari tiap-tiap kelompok memilih amplop dan membagikannya kepada anggota kelompoknya. Contoh amplop beserta gambar seri peristiwa yang masih acak dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3 Amplop Berisi Media Gasper



Gambar 4 Media Gasper di Amplop 1



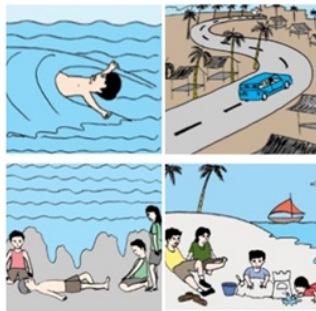
Gambar 5 Media Gasper di Amplop 2



Gambar 6. Media Gasper di Amplop 3



Gambar 7 Media Gasper di Amplop 4



Gambar 8 Media Gasper di Amplop 5



Gambar 9 Media Gasper di Amplop 6

5. Setiap kelompok mengurutkan gambar seri peristiwa. Guru meminta siswa untuk menganalisis gambar, mencari tema, menemukan topik permasalahan, membuat alur, dan memilih diksi yang tepat sesuai dengan gambar seri yang dibagikan.
6. Siswa menyusun kerangka cerpen dengan memperhatikan struktur penulisan cerpen.
7. Guru melakukan pendampingan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran.
8. Secara individu, siswa mengembangkan kerangka cerpen dengan menggunakan kaidah kebahasaan teks cerpen.
9. Beberapa siswa membacakan hasil menulis cerpen di depan kelas.
10. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang memiliki hasil cerita yang menarik. Apresiasi berupa pemberian tepuk tangan dan penghargaan.
11. Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan cara tanya jawab serta menyimpulkan kegiatan dari materi yang telah dilakukan.

Keberhasilan Gasper

Sebelum pembelajaran dengan memanfaatkan media gasper, guru melakukan *pretest* menulis cerita pendek kepada 36 siswa SMK kelas 11. Hasil nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh adalah 56. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran gasper, hasil nilai rata-rata menulis cerita pendek pada 36 siswa tersebut adalah 78.

Dengan menggunakan media gasper, cara berpikir kritis siswa meningkat. Siswa menjadi lebih mudah dalam menentukan topik, mengembangkan ide cerita, dan memilih diksi. Oleh karena itu, siswa semakin terampil dalam menulis cerpen. Kemampuan siswa memproduksi teks cerpen menandakan bahwa siswa sudah mencapai level C6 dalam HOTS.

Fillaili dan Rukmi (2014) melakukan penelitian tentang media gambar seri pada siswa kelas 5 SDN Balongjeruk. Berdasarkan penelitian tersebut, penggunaan media gambar seri terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis narasi dengan media gambar berseri pada siklus I adalah nilai rata-rata siswa yang tuntas, yakni 73,97, sedangkan pada siklus II adalah 80,64.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gasper mampu meningkatkan keterampilan menulis. Media gasper dapat menjadi referensi guru untuk mengajarkan keterampilan menulis cerpen.

Ada Periuk Berkerat, Ada Lesung Berdedak

Penggunaan media gasper mempermudah pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa dapat mengembangkan cara berpikir kritis dan mampu memiliki keterampilan berpikir aras tinggi. Adapun kemudahan pembelajaran menggunakan media gasper adalah

1. mudah dibuat karena bahannya mudah ditemukan;
2. berbentuk gambar dua dimensi sehingga mudah untuk digunakan; dan
3. membantu guru menyajikan ilustrasi, misalnya objek atau pariwisata yang tidak dapat dibawa ke kelas.

Jika ada kemudahan, ada pula kesulitan menjadi pengiringnya. Kesulitan penggunaan media gasper adalah gambar tidak dapat bergerak seperti halnya gambar hidup. Selain itu, siswa tidak selalu dapat menginterpretasikan isi gambar.

Namun, penggunaan media gasper dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Melalui gasper, siswa juga mampu menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk tulisan.

Daftar Pustaka

Fillaili, Catur Endah., & Rukmi, Asri Susetyo. (2014). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN Balongjeruk Kediri. *JPGSD*, 2(3), 1–11.

Maulida, K. T. (2018). *Pengaruh penggunaan media gambar Seri terhadap keterampilan menulis karangan sederhana pada pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III MI At Thohiriyah kecamatan Pedurungan kota Semarang (Skripsi)*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.

Biodata Penulis



Resi Resviani lahir di Bogor pada 5 September 1993. Anak pertama dari dua bersaudara ini meraih gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2016) dari Universitas Negeri Jakarta. Ia menikah dengan Muttaqin Achmad Ningrat dan dikaruniai satu orang anak bernama Abdurrahim Emre Achmad Ningrat (15 bulan). Ia pernah bekerja sebagai guru bahasa Indonesia di SMA Bintara, Depok (2017). Saat ini, ia bekerja sebagai guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 55 Jakarta. Ia dapat dihubungi melalui pos-el resiresviani.rr@gmail.com.

CIRCULAR CARD: KARTU BERLAPIS DAN BERPUTAR UNTUK MEMBANTU BERBICARA

Riwayati Yanu Fatkhriyah

SMAN 1 Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur

Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa SMA berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan pada Kurikulum 2013 adalah memiliki keterampilan berbicara. Berbicara adalah bagian dari komunikasi verbal yang bertujuan untuk mengirimkan pesan atau pendapat kepada orang lain. Akan tetapi, masih terdapat permasalahan yang dihadapi siswa ketika berbicara menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Setidaknya ada dua permasalahan yang dihadapi siswa tersebut. Pertama, siswa belum mempunyai kosakata yang cukup untuk mendukung kelancaran berbicara. Permasalahan yang kedua adalah mereka memiliki keterbatasan pemahaman terhadap konsep kebahasaan bahasa Inggris itu sendiri. Mereka masih berada pada dimensi kognitif mengingat kata (C1), belum pada taraf memproduksi teks lisan dan tulis dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri (C6).

Salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Inggris wajib untuk kelas 10 adalah KD 3.7 dan 4.7. Dalam hal ini, siswa diharapkan mampu menyusun teks *recount* lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait peristiwa bersejarah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, guru membuat media pembelajaran berupa *circular card*. Terdapat beberapa alasan mengapa guru menggunakan media ini. Pertama, media ini membantu memberikan instruksi pembelajaran, terlebih untuk memberikan contoh bagaimana menceritakan sebuah teks *recount* lisan secara sistematis (Rachmajanti dkk., 2016). Kedua, media ini membantu siswa tetap fokus karena terdapat gambar-gambar tentang cerita yang disampaikan (Scrivener, 2011). Ketiga, siswa dapat menerangkan kata-kata sulit atau penting dengan cara menunjuk gambar dan mengucapkan kata yang sesuai dengan gambar tersebut sehingga pesan yang disampaikan akan lebih dimengerti. Selain itu, *circular card* ini dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk bertanya terkait prediksi mereka tentang peristiwa yang akan terjadi selanjutnya (Harmer, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, guru memilih *circular card*. Media ini dianggap dapat membantu siswa mengingat kata dan menceritakan sebuah cerita secara sistematis.

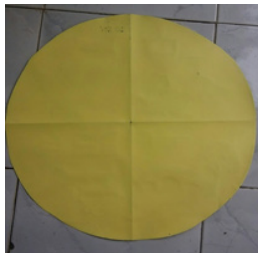
Kartu Berputar

Circular card adalah kartu berbentuk lingkaran yang berukuran cukup besar, berdiameter 40 cm sampai dengan 50 cm, dan terdiri atas dua lapis. Lapis pertama terdiri atas beberapa bagian. Jumlah bagiannya berdasarkan struktur teks *recount*. Jika sebuah teks *recount* terdiri atas satu paragraf pendahuluan dan tiga paragraf *series of event*, lapis pertama itu terdiri atas empat bagian. Setiap bagian diberi gambar atau ditemplei gambar yang menggambarkan isi cerita. Gambar dapat dibuat berwarna-warni agar lebih menarik dan siswa lebih berfokus pada cerita yang disampaikan oleh siswa lain. Di setiap bagian dapat ditambahkan beberapa kata kunci atau kata yang dianggap penting untuk disampaikan.

Untuk lapis kedua yang berdiameter sama dengan lapis pertama, salah satu bagiannya digunting. Dengan demikian, gambar di lapis pertama dapat terlihat. Kemudian, gambar atau bagian yang dapat dilihat di lapis pertama diceritakan oleh siswa.

Circular card dapat dibuat dengan menggunakan bahan dua lembar karton atau dua lembar kertas manila, gunting, jangka untuk membuat lingkaran, pensil warna untuk mewarnai, dan lem untuk menempel gambar-gambar yang diperlukan. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan *circular card*.

1. Potong kedua kertas karton, lalu bentuk menjadi lingkaran dengan diameter sama. Kertas karton yang pertama untuk lapis pertama dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan urutan cerita yang akan diceritakan kembali.



Gambar 1 Karton Lapis Pertama yang Telah Dibagi Menjadi Beberapa Bagian

2. Pilih gambar atau tentukan gambar yang dapat mewakili isi cerita yang akan disampaikan. Warnai gambar dengan pensil warna atau spidol.
3. Tentukan kata kunci atau kata sulit untuk membantu mengingat, mengucapkan, atau menerangkan makna kata tersebut. Tulis kata-kata tersebut di salah satu bagian yang telah ditentukan.



Gambar 2 Karton Lapis Pertama yang Telah Diberi Gambar dan Kata Kunci Berdasarkan Cerita yang Akan Diceritakan Kembali

4. Untuk karton yang kedua atau lapis kedua, bagi karton menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah yang ada di lapis pertama. Gunting salah satu bagiannya.



Gambar 3 Karton Lapis Kedua yang Telah Diberi Judul



Gambar 4 *Circular Card* Lapis Pertama dan Kedua dengan Salah Satu Bagian di Lapis Kedua Telah Digunting

5. Selanjutnya, beri lubang di tengah-tengah kedua karton tersebut. Kaitkan keduanya dengan sedotan plastik yang dipotong kecil sehingga karton lapis kedua yang menumpang pada karton lapis pertama dapat digerakkan memutar. Dengan demikian, siswa dapat bercerita atau menceritakan kembali sebuah cerita secara sistematis berdasarkan gambar yang tidak ditutupi oleh lapis kedua.



Gambar 5 *Circular Card* Lapis Pertama dan Kedua yang Telah Dikaitkan Satu Sama Lain



Gambar 6 *Circular Card* Lapis Kedua yang Diputar sehingga Hanya Bagian Tertentu Saja di *Circular Card* Lapis Pertama yang Dapat Dilihat

Saatnya Berputar dan Berbicara

Pembelajaran dengan pemanfaatan media *circular card* ini diberikan dalam empat kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit.

Pada pertemuan pertama, siswa diminta untuk membaca sebuah teks *recount* berjudul “*The Battle of Surabaya*” dan mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks tersebut. Untuk lebih memahami isi bacaan, mereka menuliskan kata-kata kunci atau kata-kata penting dari teks tersebut.

Pada pertemuan kedua, siswa diminta untuk melakukan hal yang sama dengan apa yang telah mereka lakukan di pertemuan pertama, tetapi dengan teks *historical recount* yang berbeda. Teks yang baru tersebut harus diceritakan kembali pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan ketiga, siswa berlatih menceritakan kembali isi teks yang telah didapat dengan menggunakan peta konsep yang telah mereka buat. Secara bergantian, mereka menceritakan kembali isi teks tersebut ke teman sebangku.

Selanjutnya, guru memberi contoh bagaimana menceritakan kembali sebuah cerita bersejarah dengan menggunakan media *circular card*. Dalam hal ini, guru memilih cerita dengan judul “*The Battle of Surabaya*”. Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat bercerita dengan lebih lancar dan sistematis.

Dalam bercerita, guru memutar kertas karton lapis dua dengan perlahan-lahan untuk menunjukkan bagian-bagian cerita di kertas karton lapis satu. Dengan demikian, siswa mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana harus menceritakan kembali sebuah cerita tanpa harus takut lupa kata atau lupa urutan ceritanya.

Setelah memberikan contoh bagaimana menceritakan kembali sebuah cerita dengan menggunakan media *circular card*, guru meminta siswa untuk melakukan hal yang sama. Siswa menentukan gambar atau mencari gambar yang sesuai dengan urutan cerita atau sesuai dengan struktur teks *recount*. Siswa juga diminta untuk menentukan kata kunci yang dapat membantu mereka berbicara.

Selanjutnya, siswa diminta membuat media *circular card* di rumah untuk digunakan dalam kegiatan menceritakan kembali sebuah cerita bersejarah pada pertemuan berikutnya. Pada akhirnya, siswa menceritakan kembali sebuah cerita bersejarah dengan menggunakan media *circular card* yang telah mereka siapkan di rumah.

Berhasil atau Tidak?

Berdasarkan hasil unjuk kerja, dapat diketahui bahwa siswa dapat bercerita dengan lancar. Mereka terbantu mengingat kosakata sulit atau penting melalui gambar yang ada dalam *circular card*. Selain itu, siswa dapat bercerita secara sistematis sesuai dengan struktur teks *recount* sehingga isi cerita bersejarah tersebut dapat disampaikan dengan akurat.

Pembelajaran dengan media ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa yang bercerita. Bagi siswa yang lain, mereka juga termotivasi untuk bertanya atau setidaknya menanyakan peristiwa apa yang akan terjadi selanjutnya berdasarkan gambar yang terdapat di dalam *circular card* tersebut.

Berdasarkan nilai unjuk kerja, terdapat peningkatan jumlah siswa yang dapat berbicara dengan lancar. Sebanyak 11% dari keseluruhan siswa dapat berbicara dengan lancar tanpa ragu-ragu dan 44% siswa dapat menceritakan cerita tersebut secara kronologis.

Dengan merujuk pada hasil observasi, dapat dilihat bahwa siswa dapat memahami aspek teks *historical recount*. Dengan demikian, isi cerita tersebut dapat tersampaikan secara sistematis dan sesuai dengan unsur kebahasaannya.

Hasil unjuk kerja di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdasari (2015) tentang penggunaan *circular card* dengan dua lapis dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai menarik dan membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Selain itu, siswa juga menunjukkan respons positif selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, Musyarofah (2011) juga menggunakan media *circular card* untuk memperkenalkan kosakata baru dan pola kalimat baru dalam bahasa Arab. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media *circular card* dapat memotivasi siswa menggunakan bahasa Arab dalam dialog atau kegiatan interaktif berpasangan atau berbicara secara berkelompok.

Dalam menggunakan media *circular card*, guru menemui kemudahan dan kesulitan. Secara singkat, kemudahan dan kesulitan tersebut terangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kemudahan dan Kesulitan yang Dihadapi Guru dalam Penggunaan Media *Circular Card*

Kemudahan Guru	Kesulitan Guru
1. Menyajikan cerita dalam gambar 2. Memilih berbagai warna untuk gambar agar lebih menarik dan siswa dapat lebih fokus 3. Lebih mudah memberi contoh menceritakan cerita bersejarah kepada siswa	1. Menjelaskan gambar dengan menggunakan kosakata yang mudah dimengerti siswa 2. Menggambar sesuai dengan isi cerita 3. Mencari gambar yang sesuai dengan isi cerita karena belum tentu gambar yang dimaksud tersedia di internet 4. Karena termasuk media konvensional nonteknologi, dibutuhkan waktu lama untuk mempersiapkannya

Berdasarkan pengalaman guru dalam menggunakan media *circular card*, dapat disampaikan bahwa media pembelajaran *circular card* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris wajib dengan kompetensi dasar menyusun teks *recount* lisan sederhana tentang peristiwa bersejarah di SMAN 1 Kepanjen. *Circular card* membantu siswa mengingat kosakata penting atau sulit dan menuntun siswa untuk menceritakan kembali peristiwa bersejarah secara sistematis.

Daftar Pustaka

- Firdasari, I. C. (2015). *Pengembangan media circular card untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin bagi siswa kelas x lintas minat di SMA Negeri 2 Kota Malang* (Skripsi), Universitas Negeri Malang, Malang.
- Harmer, J. (2007). *The practice of english language learning* (fourth edition). Harlow: Pearson Education Limited.
- Musyarofah, A. (2011). *Pengembangan media circular card untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab bagi siswa kelas v MI Nahdatul Ulama Malang* (Skripsi). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016. (2016, 6 Juni). Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016. (2016, 29 Juni). Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/>.
- Rachmajanti, S., Laksmi, E. D., & Muniroh, S. (2016). *Instructional media for english language instruction*. Malang: UM Press.

Scrivener, J. (2011). *The essential guide to english language teaching*. London: Macmillan Education.

Widiati, U., Rohmah, Z., & Furaidah. (2014). *Bahasa Inggris SMA/MA SMK/MAK kelas x*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Biodata Penulis



Riwayati Yanu Fatkhriyah lahir pada tanggal 11 Januari 1981 di Malang, Jawa Timur. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 dari Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2004. Selanjutnya, ia menempuh jenjang S-2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Saat ini ia mengajar bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Ia dapat dihubungi melalui pos-el yanufatkhriyah@gmail.com.

MARI, BERBICARA DENGAN GAMBAR BERURUT

Siska Asmir

SMK Negeri 1, Payakumbuh

Terampil berbicara dalam bahasa Inggris adalah salah satu keahlian dan kemampuan prasyarat bagi siswa menengah kejuruan. Hal ini disebabkan hampir setiap aspek pekerjaan meminta tamatan SMK mahir berbahasa Inggris baik lisan maupun tulisan, terutama lisan atau berbicara. Berbicara yang dimaksud adalah suatu kemampuan mengekspresikan, menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaannya kepada orang lain dengan kata-kata secara lisan. Seperti yang disampaikan Nunan (2003, hlm. 48), berbicara merupakan keterampilan produktif yang meliputi proses produksi ucapan-ucapan verbal yang sistematis untuk menyampaikan makna/arti.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Payakumbuh, ditemukan beberapa kesulitan yang dihadapi siswa, terutama pada bagian berbicara. Ada beberapa penyebab siswa sulit untuk berbicara. Pertama, masalah pengucapan. Siswa cenderung mengucapkan kata-kata yang tertulis. Hal ini dipengaruhi oleh pola pengucapan bahasa Indonesia yang melafalkan kata berdasarkan yang tertulis. Misalnya, kata *wanted* /wan.ted/ langsung dilafalkan /wanted/. Kedua, kurangnya kemampuan gramatikal siswa. Penggunaan dan penempatan tata bahasa yang tepat penting saat berbicara bahasa Inggris.

Permasalahan selanjutnya adalah siswa kurang fasih, tidak lancar, dan melakukan banyak jeda ketika berbicara yang disebabkan penguasaan kosakata siswa yang tidak cukup. Masalah terakhir adalah pemahaman. Siswa belum mampu melakukan interaksi transaksional lisan yang dapat dipahami lawan bicaranya.

Salah satu cara untuk pembelajaran berbicara bahasa Inggris yang lebih baik adalah dengan menggunakan media gambar berurut. Media ini efektif karena siswa diajak untuk memikirkan jalan cerita yang ada pada setiap gambar. Media ini mudah didapatkan. Selain bisa didapatkan dari internet, guru juga bisa menciptakan sendiri dan memodifikasi gambar sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Alasan penggunaan media ini adalah siswa dapat mengalami seluruh proses belajar yang menyenangkan dan kreatif. Serangkaian gambar yang berurut ini menstimulus siswa untuk mengeksplorasi ide. Media ini dapat memotivasi siswa untuk berlatih berbicara.

Penulis menggunakan media ini untuk materi teks *recount* pada kompetensi dasar (KD) menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks *recount* lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait peristiwa/pengalaman sesuai dengan konteks penggunaannya. Tujuan dari KD ini adalah siswa dapat menyusun teks lisan dan tertulis mengenai teks *recount* dengan menggunakan struktur teks dan unsur bahasa yang tepat sesuai dengan konteks penggunaannya.

Gambar Berurut Inspirasi Berbicara

Gambar berurut adalah urutan gambar yang menggambarkan alur cerita yang dapat memberikan stimulus yang cocok untuk berbicara (Brown, 2004). Gambar berurut ini terdiri atas empat sampai dengan delapan gambar. Gambar tersebut berkaitan satu sama lain dan membentuk sebuah cerita utuh.

Dengan media pembelajaran ini, siswa dapat mengalami seluruh proses kreatif pembelajaran. Kelas juga aktif dan hidup karena gambar selalu menarik bagi para siswa. Media ini dapat memotivasi siswa untuk berlatih berbicara.

Teks *recount* adalah salah satu bentuk teks yang menceritakan kisah-kisah di masa lampau, baik pengalaman pribadi, pengalaman kelompok, maupun segala *event* tertentu dalam bahasa Inggris. Teks ini menggunakan kalimat *past tense* karena menceritakan suatu kejadian yang sudah terjadi. Jenis teks ini menggunakan *conjunction* dan *time connectives* seperti *before*, *after*, *then*, *when* dan *first* untuk merangkai satu kejadian dengan kejadian lainnya. Kalimat-kalimat dalam teks *recount* menggunakan *action verbs* seperti *visit*, *walk*, *eat* dan *go* serta menggunakan *ad-verbs* dan *adverbial phrase*.



Gambar 1 Contoh Media Gambar Berurut

Gambar Contoh Media Gambar Berurut tersebut adalah satu kesatuan gambar yang terdiri atas enam gambar dengan cerita masing-masing. Walau terpisah, setiap gambar saling berhubungan. Perkiraan cerita gambar di atas adalah sebagai berikut.

Gambar (1) memperlihatkan seorang perempuan bangun dari tidur sekitar pukul enam pagi. Kemudian, di gambar (2), dia sarapan dan bersiap untuk olahraga lari pagi. Gambar (3) memperlihatkan ternyata dalam perjalanan lari pagi, hujan turun dengan lebat, dan dia pulang dalam keadaan basah kuyup. Ketika sampai di rumah, terdengar telepon berdering. Di gambar (4), dengan tergesa-gesa dia berlari ke arah telepon tanpa memperhatikan ada seekor kucing sedang tidur lelap. Gambar (5) menunjukkan bahwa secara tidak sengaja dia menginjak kucing tersebut, lalu kucing itu kaget dan melompat. Di gambar terakhir (6), si perempuan juga kaget. Mereka sama-sama jatuh. Namun, hebatnya walaupun dalam keadaan kaget dan jatuh, si perempuan masih sempat meraih gagang telepon dan menerima telepon tersebut.

Mari, Mulai Berbicara dengan Gambar Berurut

Penerapan media gambar berurut di kelas sangat mudah dan cocok untuk model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Keterampilan berpikir aras tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS) dapat diasah dengan baik. Siswa diminta untuk menemukan cerita di setiap gambar dan menghasilkan atau mengkreasi sebuah cerita yang menarik dari gambar-gambar tersebut.

Media ini diaplikasikan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 10. Durasi pembelajaran adalah selama 3 x 45 menit atau setara dengan 135 menit. Kegiatan pembelajaran dibagi atas tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Dalam kegiatan pendahuluan, guru mengondisikan siswa siap untuk belajar dengan berdoa, mengecek presensi, dan memotivasi. Guru menyampaikan pentingnya keseimbangan antara ilmu pengetahuan dengan karakter dan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa dengan tema sebelumnya. Guru mengingatkan kembali materi prasyarat. Selanjutnya, guru memberitahukan kompetensi dasar, indikator, dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.

Untuk kegiatan inti, guru mengenalkan media gambar berurut ini kepada siswa. Siswa diminta untuk terlibat aktif pada diskusi kelas untuk membahas detail gambar secara umum. Guru menayangkan gambar satu per satu secara acak melalui proyektor LCD. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menyebutkan pendapat mereka tentang detail setiap gambar dan bagaimana konektivitas isi cerita antargambar.

Setelah itu, siswa diminta untuk membuat urutan gambar yang benar dan sesuai dengan isi cerita yang diharapkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menggiring siswa untuk mendapatkan ide berbicara dan membimbing mereka untuk mengembangkan ide tersebut.

Masih dalam kegiatan inti, siswa diminta untuk bekerja dalam kelompok yang terdiri atas tiga orang. Tugas kelompok dengan anggota berjumlah sedikit dan ganjil ini bertujuan untuk memaksimalkan setiap anggota untuk terlibat aktif dalam proses curah pendapat. Dalam kelompok, siswa mendiskusikan ide cerita gambar berurut secara keseluruhan. Sesuai dengan tujuan kegiatan, siswa diharapkan menghasilkan sebuah cerita tentang pengalaman atau cerita masa lampau. Setelah semua ide cerita terkumpul, siswa menyiapkan diri masing-masing untuk tampil berbicara di depan kelas.

Tahap terakhir adalah kegiatan penutup. Dalam kegiatan ini, guru dan siswa membuat resume dan refleksi tentang poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil keterampilan berbicara dari *pretest* ke *post-test* kelas 10. Penilaian hasil berbicara siswa dilakukan menggunakan rubrik penskoran yang diadaptasi dari rubrik penskoran berbicara dari Brown (2004). Ada lima aspek yang dinilai dalam rubrik ini, yaitu pengucapan, struktur bahasa atau *grammar*, kosakata, kelancaran, dan pemahaman.

Peningkatan hasil berbicara bahasa Inggris tersebut dari rata-rata kelas 55,37 menjadi 72,5. Proses belajar dengan saling berbagi pendapat tentang gambar di dalam kelompok membuat siswa mendapatkan ide yang lebih banyak dan ide tersebut disusun dengan baik. Ini menunjukkan bahwa media gambar berurut ini dapat meningkatkan hasil belajar berbicara siswa.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari pada tahun 2015 tentang efektivitas media gambar berurut yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris siswa. Dalam penelitiannya yang berjudul *"Using Story-telling with Sequences of Picture to Improve Students Speaking Ability"* dinyatakan bahwa 75,0% dari siswa sudah mencapai target skor dalam satu siklus.

Hasil observasi centang atau ceklis dan catatan lapangan menunjukkan bahwa dengan menggunakan bercerita dengan urutan gambar membantu para siswa untuk menjadi lebih percaya diri dalam bercerita, memahami penggunaan tata bahasa, dan aktif dalam proses belajar mengajar. Singkatnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bercerita dengan urutan gambar telah meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris, terutama dalam kemampuan berbahasa.

Walaupun media ini terbilang sederhana karena hanya terdiri atas beberapa gambar, tetapi tingkat berpikir yang dibutuhkan cukup tinggi. Akhir dari kegiatan pembelajaran dengan media ini adalah siswa menghasilkan sebuah cerita. Kegiatan ini merupakan level C6 (mencipta) dalam keterampilan aras tinggi. Siswa mampu memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren atau membuat sesuatu yang orisinal. Level untuk keterampilan adalah pada P4 artikulasi, yaitu siswa mengonstruksi sebuah teks lisan berdasarkan gambar.

Selain itu, untuk pengembangannya, guru dapat memberikan tugas kepada siswa berupa membuat cerita gambar berurut dengan menggunakan gawai melalui aplikasi. Hal ini juga dapat melatih siswa mencapai keterampilan mencipta (C6). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berurut mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X di SMKN 1 Payakumbuh.

Kemudahan dan Kendala Penerapan Media

Dalam penerapan media gambar berurut ini ada kemudahan dan kendala. Kemudahan dalam penggunaan media gambar berurut ini adalah dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi. Di samping itu, guru mudah membuat media pembelajaran ini. Guru dapat mengambil gambar dari majalah, komik, atau aplikasi gawai.

Kemudahan lain yang didapat guru adalah penggunaan media gambar berurut yang tidak terbatas pada satu kompetensi dasar saja. Media ini dapat digunakan pada hampir semua kompetensi dasar bahasa Inggris untuk SMK pada semua tingkat kelas. Jadi, guru hanya perlu menyesuaikan gambar dengan materi yang akan diajarkan.

Walaupun media ini mudah digunakan, ada beberapa kendala yang ditemui di kelas saat penerapan media ini. Guru harus hati-hati dalam memilih gambar dan sebisa mungkin gambar tersebut disesuaikan dengan minat siswa. Gambar yang unik dan menarik lebih diutamakan. Ini artinya jika gambar yang dipilih adalah gambar yang kurang menarik, rumit, atau memiliki jalan cerita yang sulit bagi siswa, semangat siswa dalam belajar berbicara akan menurun. Kendala lainnya adalah kadang sulit bagi guru untuk menemukan gambar yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pelajaran atau topik.

Sebagai simpulan, meskipun ada kendala, guru sebenarnya dapat memaksimalkan manfaat gambar berurut dengan menerapkan media ini dengan baik dan dengan manajemen kelas yang baik. Media pembelajaran sudah berkembang saat ini. Pemilihan media yang autentik, mudah dimengerti, mudah didapatkan, dan tidak terlalu rumit harus menjadi perhatian utama guru.

Daftar Pustaka

Brown, H. D. (2004). *Language assessment principles and classroom practices*. San Fransisco: Longman State University.

Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. United Kingdom: Mc. Graw-Hill.

Sari, N. N. (2015). *Using story telling with sequences of picture to improve students' speaking ability*. Malang: Universitas Brawijaya.

Biodata Penulis



Siska Asmir lahir 23 Juni 1980 di Surau Kamba IV Angkek Candung, Kabupaten Agam. Pendidikan Dasar di SD Inpres 6/75 Ampang Gadang, SMPN 1, dan SMAN 3 Bukittinggi. Ia melanjutkan pendidikan Strata 1 dan Strata 2 di Universitas Negeri Padang Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis memulai karier sebagai guru bahasa Inggris sejak tahun 2005 di SMKN 1 Payakumbuh dan saat ini dipercaya sebagai Kepala Program Jurusan Produksi Grafika. Ia sudah melakukan beberapa penelitian tentang pengajaran juga menerbitkan beberapa jurnal dan novel. Ia bisa dihubungi melalui pos-el siska.asmir80@gmail.com.

BELAJAR BERBICARA BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA CONGKAR

Syafaruddin Marpaung
SMA Negeri 2 Kota Tanjungbalai

Keterampilan berbicara menjadi keterampilan yang paling sulit dikuasai oleh siswa, karena dalam berbicara dituntut perpaduan kemampuan antara otak, olah kata atau kalimat, dan kemampuan mendengarkan (Astutie, 2018, hlm. 45-56). Hal ini juga dijumpai penulis di dalam kelas. Kemampuan siswa berbicara masih rendah. Siswa kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan praktik berbicara. Bahkan, sebagian siswa beranggapan bahwa keterampilan berbicara sangat sulit dan membosankan. Siswa hanya mampu menerapkan kemampuan mengingat (C1) dan memahami (C2).

Setelah melihat kondisi di atas, penulis mencoba memanfaatkan media permainan tradisional *congklak*. Permainan ini dikembangkan dengan dibantu media kartu. Permainan ini dinamakan permainan Congkar yang merupakan singkatan dari permainan *congklak* kartu.

Pembelajaran dengan Congkar tersebut dilaksanakan pada kelas 11 pada semester 1. Penulis menggunakan media Congkar pada kompetensi dasar (KD) tertentu, yaitu KD 3.2 tentang menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait pendapat dan pikiran, sesuai dengan konteks penggunaannya dengan unsur kebahasaan ungkapan *I think, I suppose, in my opinion*. Materi pada KD ini adalah *opinions and thoughts*. Tujuan akhir dalam pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa adalah mampu mencontohkan penggunaan ungkapan untuk menyatakan pendapat dan pikiran.

Belajar berbicara melalui permainan sangat menarik karena tanpa disadari oleh siswa bahwa mereka telah disugahi pelajarannya. Melalui permainan, pembelajaran jadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media Congkar sebagai media pembelajaran dilakukan karena Congkar mudah dibuat, tidak memerlukan biaya besar, dan dapat melestarikan permainan tradisional.

Permainan Congkar

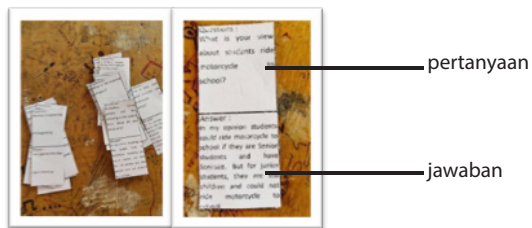
Permainan Congkar adalah permainan *congklak* yang dibantu kartu. Sementara itu, permainan *congklak* itu sendiri adalah sebuah permainan pada sebuah papan yang berisikan 16 lubang yang terdiri atas 2 lubang besar (lumbung) dan 14 lubang kecil. Permainan ini dilakukan oleh dua orang pemain.

Dalam praktik baik ini, permainan *congklak* dimodifikasikan dengan dibantu kartu dan dimainkan empat pemain. Setiap *congklak* terdiri atas 24 lubang, yaitu 4 lubang besar (lumbung) dan 20 lubang kecil (sawah). Kemudian, ditambahkan kartu-kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan tersebut dibuat berukuran 8 cm x 5 cm atau sekitar ukuran kartu remi. Jumlah kartu pertanyaan yang digunakan bebas.

Jumlah kartu yang digunakan dalam pembelajaran ini sebanyak dua puluh buah. Kartu tersebut diberi garis tengah atau pembatas. Di bagian atas kartu dituliskan pertanyaan dan di bagian bawahnya dituliskan alternatif jawaban dari pertanyaan tersebut. Untuk membuat kartu tersebut menjadi lebih menarik, kartu tersebut diketik dan dicetak dengan pencetak. Gambar *congklak* dan kartu pertanyaan dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1 Congkar



Gambar 2 Kartu Pertanyaan

Contoh pertanyaan yang diberikan kepada siswa dalam kartu permainan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Pertanyaan dan Tanggapan

No	Statement/ Questions	Opinion: Agree	Opinion: Disagree
1.	Smoking should be banned in public places. What is your opinion?	I totally agree smoking should be banned in public places.	I am sorry, but I tend to disagree with on this.
2.	Bullying is so prevalent in most school. What do you think about this statement?	I couldn't more agree with you. Bullying make people stressed, depressed, and trigger committing suicide.	I think it would be wrong to generalize. Some people ignore about bullying. It doesn't affect them.
3.	Woman should not work. What is your view about this opinion?	I think so too. Woman should stay at home and take care of her children. She has to totally give education to her family.	I am afraid I have to disagree with you on this. Woman should help financial family by working. She has to expose herself for better economic level.

Pertanyaan di atas diberikan secara beragam dimulai dari level C1, C2, C3, C4, sampai dengan level C5. Contoh soal nomor (1) adalah level C1 karena siswa hanya memberikan opini *agree* dan *disagree* tanpa memberikan alasan. Sementara itu, soal nomor (2) dan (3) tergolong pada level C4 dan C5. Dalam soal ini, siswa dituntut menganalisis dan mengevaluasi alasan atas pertanyaan yang diberikan.

Langkah-Langkah Bermain Congkar

Bermain Congkar dapat dilakukan dalam satu kali pertemuan 2 x 45 menit. Pada pertemuan sebelumnya, guru telah memberikan lima belas pertanyaan dan alternatif jawaban kepada siswa. Sementara itu, lima pertanyaan sisanya diberikan pada waktu permainan berlangsung.

Sebelum permainan dimulai, guru memberikan beberapa ungkapan yang bisa digunakan dalam permainan (*classroom play language*). Ungkapan tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1. *I am the first.* 'saya yang pertama bermain'
2. *You are the second.* 'kamu yang kedua bermain'
3. *Please answer my question.* 'silahkan jawab pertanyaan saya'
4. *You are right, correct, that's right* (apabila jawaban temannya benar)
5. *That's wrong, incorrect, you are not right, etc.* (apabila jawaban temannya salah)
6. *I am the winner, Sir.* (apabila siswanya menjadi pemenang)
7. *He/She gets number 2.* (apabila siswa temannya menjadi pemenang ke 2)
8. *Let's start playing* (ketika memulai permainan)

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok berdasarkan kemampuan keterampilan berbicara. Siswa yang memiliki keterampilan berbicara tinggi bergabung dengan siswa yang mempunyai keterampilan berbicaranya rendah. Kemudian, guru menjelaskan teknik permainan Congkar. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jika mereka masih kurang paham.

Cara bermain Congkar dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

1. Siswa memasukkan biji ke dalam lubang-lubang kecil (sawah). Apabila pemasukan biji terhenti baik di sawah maupun di lumbung dirinya sendiri, siswa harus menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh temannya. Kartu pertanyaan dipilih pemain setelah diacak.
2. Jika tidak mampu menjawab pertanyaan, siswa tidak boleh melanjutkan permainan. Selanjutnya, siswa lain membacakan jawaban dari pertanyaan tersebut sehingga jawaban akan diingat seluruh siswa.
3. Setiap kartu yang telah dijawab oleh pemain diletakkan kembali ke bagian bawah. Dengan cara ini, semua siswa akan mengingat pertanyaan dan jawaban yang dibacakan karena dilakukan berulang-ulang.
4. Pemenang akan ditentukan berdasarkan jumlah biji di dalam lumbungnya.
5. Untuk menarik motivasi siswa, nilai diberikan berdasarkan kemenangannya.

Kegiatan siswa bermain Congkar dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2 Siswa Bermain Congkar

Dampak Bermain Congkar

Hasil keterampilan berbicara siswa untuk materi *opinions and thoughts* dengan teknik permainan Congkar mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang sebelumnya rerata 55 meningkat menjadi 75. Selain itu, dampak penggunaan permainan ini juga terlihat dari aktivitas yang dilakukan siswa. Semua siswa terampil berbicara tanpa mereka sadari.

Dengan permainan Congkar tersebut, siswa terbiasa memberikan respons atas pertanyaan dari temannya. Dengan demikian, siswa telah mencapai kemampuan menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu.

Hasil praktik baik dalam penggunaan media Congkar ini juga telah diteliti oleh Nurhayati dan Lestari (Nurhayati, 2018, hlm. 45-52). Keduanya melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan congklak pada siswa SMP kelas 7 di Surabaya. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan *congklak* dapat memotivasi siswa dalam memperkaya kosakata bahasa Inggris.

Faktor-Faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung yang ditemukan pada waktu melakukan permainan Congkar ini adalah sebagai berikut.

1. Hampir semua siswa aktif dalam permainan Congkar ini sehingga tidak ditemukan lagi siswa yang tertidur, bermain gawai, keluar pada jam pelajaran, ataupun duduk termenung di bangkunya. Mereka bersemangat bermain Congkar dengan teman sekelompoknya.
2. Tidak ada siswa yang bersikap curang. Teman yang lain akan mengingatkan setiap siswa yang melanjutkan permainan Congkar tanpa menjawab pertanyaan, lalu melaporkannya kepada guru.
3. Kepala sekolah mendukung sepenuhnya kegiatan permainan tradisional dalam pembelajaran, khususnya Congkar. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan.
4. Guru bidang studi lainnya dengan senang hati memberikan masukan dan pemikiran dalam pengembangan pembuatan permainan Congkar. Permainan ini bisa dikembangkan dan dimodifikasi untuk mata pelajaran lainnya.
5. Siswa dengan senang hati dan tidak terbebani membuat media permainan Congkar karena menggunakan kardus bekas. Selain itu, biayanya relatif terjangkau.

Hambatan-Hambatan yang Dihadapi

Tak ada gading yang tak retak. Tidak ada suatu media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yang tidak mengalami kendala dan tantangan. Ada beberapa hambatan yang tampak oleh penulis dalam menerapkan permainan Congkar, antara lain,

1. Siswa terkadang melakukan kesalahan pelafalan (*pronunciation*) dalam membaca kartu pertanyaan. Guru harus terus memperhatikan dan mengawasi setiap kelompok. Namun, hal ini dapat diatasi dengan menggabungkan siswa berdasarkan kemampuannya secara heterogen. Siswa yang kemampuan berbicaranya lebih tinggi digabungkan dengan siswa yang kemampuan berbicaranya lebih rendah.
2. Dibutuhkan Congkar yang banyak untuk bermain. Di dalam satu kelas biasanya terdapat 32 siswa sehingga dibutuhkan delapan buah Congkar dan delapan set kartu pertanyaan. Guru dapat menugasi siswa membuat Congkar dan kartu-kartu pertanyaan tersebut karena cara membuatnya mudah dan murah.
3. Ruangan kelas yang kecil mengakibatkan suasana kelas sedikit ribut dan ricuh. Ketika siswa di sebuah kelas melakukan permainan Congkar, siswa di kelas sebelah merasa terganggu.
4. Siswa merasa kekurangan waktu dalam melakukan permainan ini. Meskipun bel tanda pembelajaran berakhir berbunyi, siswa tetap asyik melanjutkan permainannya tanpa memedulikan pelajaran selanjutnya. Permainan Congkar ini dapat dilakukan pada saat jam istirahat atau setelah pulang sekolah.

Alternatif Pengembangan

Permainan Congkar dapat diterapkan hampir pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah tanpa terkecuali. Guru bidang studi hanya mengganti kartu pertanyaan sesuai dengan bidang studi dan pokok bahasan yang mereka pilih. Bentuk Congkar dan kartunya dibuat lebih menarik dan berwarna. Penulis juga berharap permainan Congkar ini dapat dibuat dalam bentuk program atau aplikasi di media gawai sehingga siswa lebih senang untuk memainkannya.

Daftar Pustaka

- Astutie, Y. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri I Kota Blitar melalui games. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2(1), 45-56. Diakses dari http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual
- Nurhayati, A. (2018). Developing C.O.C (congklak, onet & crossword puzzle) game to motivate students in enriching English vocabulary. *RETAIN*, 6(3), 45-52. Diakses dari <https://jurnalma-hasiswa.unesa.ac.id/index.php/retain/article/view/25810/23655>

Biodata Penulis



Syafaruddin Marpaung lahir di kota Tanjungbalai tanggal 9 Januari 1977. Lulusan S-2 Ilmu Linguistik Universitas Negeri Medan ini kini bertugas sebagai guru bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Kota Tanjungbalai. Sebagai seorang pendidik, ia menuangkan ide dan pemikirannya dalam bentuk artikel, jurnal, makalah, dan puisi. Kritik esainya dimuat dalam antologi bersama *Menggiring Mimpi* (2019). Beberapa puisinya dapat dibaca dalam antologi bersama *Lolongan Lolong Negeri* (2019), *Sejarah Lahirmu* (2019), *Jazirah II/III* (2019), *1000 Tahun Mengenang Situs Kota Cina* (2019). Jejak dan kicauannya terselip di akun Facebook Syafaruddin Marpaung dan IG Syafar_Marpaung. Jika ingin berkomunikasi lebih lanjut dengannya, pembaca dapat menghubungi pos elektronik syafarudinmrp@yahoo.co.id atau di nomor telepon dan WA 081361549346.

MEMPERKENALKAN DIRI DENGAN PLAYER TALK

Trina Purwiyati
MAN 2 Ponorogo, Ponorogo

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kemampuan berbicara (*speaking*) menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting. Tarigan (2008, hlm. 16) mendefinisikan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang bertujuan mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan orang tersebut. Selaras dengan pendapat di atas, keterampilan berbicara merupakan keterampilan produktif yang menekankan pada bagaimana siswa mampu menemukan ide dan menuangkannya dalam perkataan. Sebelumnya, model pembelajaran pada kelas berbicara masih terpaku pada metode lama, pengulangan, dan menghafalan, baik dalam bentuk dialog maupun monolog. Pada kenyataan yang terjadi, model menghafalan dan pengulangan ini tidak akan pernah mengajari siswa untuk bisa membangun ide, berpikir cepat, dan kritis.

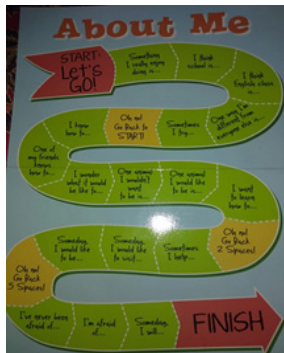
Perlu kiranya sebuah media ajar yang efektif dan tepat yang keberadaannya bisa memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi di kelas berbicara. Trianto (2010, hlm. 199) mengartikan bahwa media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Senada dengan teori di atas bisa dikatakan bahwasanya siswa akan lebih interaktif kalau kita bisa menemukan media ajar yang tepat untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara maksimal.

Berdasarkan pengalaman mengajar, guru menemukan beberapa kendala ketika mengajarkan kompetensi dasar (4.1 bagaimana siswa memperkenalkan diri). Beberapa kendala di antaranya adalah siswa mengalami keraguan untuk memproduksi kalimat karena kesulitan mengembangkan idenya. Mereka hanya bisa mengatakan 'nama saya..., saya berusia..., saya tinggal di ...'.

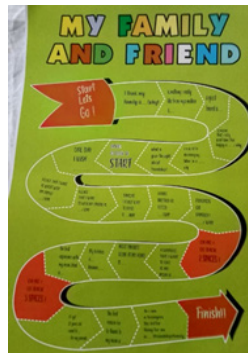
Kelas berbicara dikatakan berhasil apabila dalam proses KBM guru berhasil merangsang siswa untuk aktif dan interaktif. Dalam hal ini, gurulah yang paling berperan untuk mengendalikannya. Menurut Gagne (1970), sebagaimana dikutip dalam Suprijono (2013, hlm. 7), belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan ini tidak diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Dengan demikian, seorang guru dituntut untuk memahami kondisi kelasnya, mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, dan memilih media ajar yang tepat.

Tulisan ini akan memaparkan praktik baik penggunaan sebuah permainan papan **Player Talk** sebagai media pembelajaran berbicara yang difokuskan pada siswa kelas 10 SMA. Media ini terbukti membantu dan merangsang siswa untuk berbicara. Penggunaan media ini selain terbukti dapat memotivasi siswa juga bisa membantunya dalam membangun ide, khususnya terkait dengan informasi diri. Itulah salah satu yang menjadi alasan mengapa penggunaan permainan papan yang dinamakan Player Talk bisa memberikan hasil positif terhadap terciptanya kelas berbicara yang lebih aktif dan interaktif.

Player Talk



Gambar 1



Gambar 2

Gambar 1 Papan Player Talk yang Memberikan Informasi tentang Jati Diri, Kesukaan, dan Harapan

Gambar 2 Papan Player Talk yang Memberikan Informasi tentang Keluarga, Teman, dan Harapan untuk Mereka

Player Talk adalah salah satu media ajar yang berbentuk permainan papan (*board game*) sebagai komponen utamanya dan dengan pion sebagai pendukungnya (*moveable pieces*) seperti halnya monopoly, ular tangga, atau catur. Permukaan papan dibagi menjadi beberapa bagian. Tiap bagian berisi tentang materi yang mengandung informasi diri, bisa berbentuk pertanyaan, pernyataan, atau bahkan menanyakan pendapat. Pertanyaan dan pernyataan yang ada di papan permainan ini sangat membantu siswa membangun ide dan belajar berpikir kritis dan lebih interaktif.

Seperti halnya permainan papan yang lain Player Talk ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang dengan berbagai aturan bermain. Selain sebagai fasilitator, di sini guru berperan untuk memberikan pengarahan tentang bagaimana permainan ini bisa dimainkan serta berperan untuk mengamati dan mengevaluasi bagaimana sebuah Player Talk bisa bekerja efektif dalam kelas bahasa.

Untuk menggunakan Player Talk, ada beberapa hal yang harus disiapkan oleh guru. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi maksimal empat siswa (pemain).
2. Ditentukan siapa yang akan menjadi pemain pertama dan pemain pada giliran selanjutnya bisa bergantian searah jarum jam.
3. Setiap pemain memainkan dadunya dan menjalankan pionnya secara bergantian.
4. Pemain selanjutnya berbagi informasi sesuai dengan perintah atau pernyataan yang tertulis dalam papan tempat pemain mendarat. Pemain bisa mencoba berbicara dengan menggunakan pengalaman pribadi, imajinasi, ataupun harapan mereka. Sementara itu, pemain lain mendengarkan dan menanggapi.

5. Jika mendarat pada beberapa ruang dalam papan permainan seperti pada ruang 6, 13, dan 17, pemain harus kembali ke ruang awal. Ini akan memberi kesempatan lebih kepada pemain untuk lebih banyak berlatih dalam berlatih bicara dan berlatih mengungkapkan pendapat dan idenya.
6. Permainan hanya akan berakhir bila salah satu pemain telah mencapai *finish*. Selanjutnya, mereka bisa saling bertukar media, yaitu media dengan tema yang berbeda. Dalam 2 jam pelajaran, media ini sudah bisa memaksimalkan hasilnya untuk mendorong anak berbicara.

Bukti keberhasilan dari pemanfaatan media Player Talk bisa dilihat dari perubahan capaian kompetensi keterampilan berbicara siswa. Ada 80% siswa bisa menjadi pemelajar yang aktif. Stimulus yang berupa pernyataan, pertanyaan, ataupun pendapat yang tertera dalam papan Player Talk sungguh memberikan hasil yang signifikan terhadap pola berpikir anak. Selain itu, media ini bisa merangsang anak untuk membangun ide dan berpikir cepat. Dengan menjadi bagian dari kelompok yang interaktif, mereka yang pasif secara cepat bisa berubah menjadi lebih aktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ada kelebihan dalam penggunaan media ajar ini. Kelebihan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Anak berlatih berpikir cepat dan kritis. Leonard (dalam Kawi & Santyasa, 2013) menyatakan, *"Speaking English is a lot more than just understanding words, too. Learning context is a large portion of effectively communication."* Dalam hal ini, ternyata berbicara tidak hanya bagaimana kita memahami kata, tetapi suatu komunikasi akan sangat efektif bila kita bisa terlibat langsung dalam percakapan itu. Materi yang tertulis di permainan ini benar-benar bisa membantu anak untuk membangun ide serta merangsang anak untuk berpikir cepat dan kritis.
2. Anak sangat menikmati permainan. Dengan mendesain papan permainan ini menjadi sedemikian menarik dengan fitur dan isi materinya, siswa menjadi begitu bergairah (*excited*) karena di dalamnya ada proses berpikir, mengingat, atau mungkin berkhayal.
3. Anak menjadi lebih aktif, mampu bersosialisasi, dan komunikatif. Permainan yang bisa melibatkan semua siswa dalam satu waktu dapat membuat kelompok belajar ini aktif, mampu bersosialisasi, dan lebih komunikatif.
4. Rasa saling menghormati, keakraban, dan kejujuran akan tertanam di antara siswa. Permainan ini ternyata bisa memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter. Misalnya, di saat seorang pemain mencoba memberikan pendapatnya, pemain yang lain mendengarkan, menanggapi, hingga tercipta hubungan yang lebih akrab.

Media Player Talk memiliki kemudahan dan kesulitan dalam penggunaannya. Kekuatan atau kemudahan media Player Talk adalah sebagai berikut.

- (1) Media ini sangat sederhana. Mudah sekali dibuat, murah, dan dapat dibuat oleh setiap guru sesuai dengan kebutuhannya.
- (2) Media ini sangat efektif dan efisien. Dikatakan efektif karena media ini mampu melibatkan semua anggota kelas dalam permainan. Dikatakan efisien karena media ini menjadi media yang sangat tepat untuk diterapkan sesuai dengan tujuan dari kompetensi dasar.

Bagaimanapun juga, ada beberapa hal yang menjadi kendala bagi sebagian guru. Misalnya, satu papan permainan hanya bisa digunakan untuk 3-4 siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan, guru perlu menyiapkan 5-6 media tergantung jenis kelasnya: kelas besar atau kecil. Informasi di papan bisa dibuat dalam banyak variasi. Semakin bervariasi infor-

masi berarti semakin keras juga kerja guru karena harus menyiapkan isi materi lebih banyak

Daftar Pustaka

Kawi, I.K.A. & Santyasa, I.W. (2013). Pengembangan bahan untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif terintegrasi bagi siswa kelas ix SMP semester enam. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.

Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trianto. (2009). *Mengembangkan model pembelajaran tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.

Biodata Penulis



Trina Purwiyati lahir di Ponorogo tanggal 29 Januari 1977. Ia pernah belajar di FKIP Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Malang. Saat ini ia mengajar di Madrasah Negeri 2. Pengalaman mengajar membuatnya terbiasa dengan masalah yang dihadapi di kelas. Hal ini membuatnya terinspirasi untuk membuat berbagai bentuk media ajar. Saat ini, ia sedang disibukkan dengan kegiatan menulis tentang *best practice*. Pengalamannya saat lolos dalam seleksi Penulisan Karya Baik Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa yang diselenggarakan oleh SEAMEO (Southeast Asian Ministers of Education Organization) menggugah kembali semangatnya untuk memaksimalkan *passion*-nya, yaitu menulis. Kritik dan saran untuknya dapat dikirimkan melalui pos-el bu.trina.man2ponorogo@gmail.com.

MENGGALI LEBIH DALAM TEKS NEWS ITEM DENGAN MENGGUNAKAN AUTHENTIC MATERIALS

Winda Ari Anggraini
SMAN 1 Manggar, Belitung Timur

News item merupakan salah satu teks yang menjadi momok bagi siswa di SMAN 1 Manggar. Alasannya, teks ini menggunakan kosakata yang jarang digunakan dan bahasa jurnalistik yang dianggap rumit. Stigma tentang teks tersebut menjadikannya kian sulit untuk dipahami. Padahal, *news item* merupakan bagian dari standar kompetensi lulusan yang selalu masuk soal ujian akhir sekolah atau nasional. Teks yang menjadi salah satu materi di semester awal kelas 7 ini memerlukan media pembelajaran khusus yang dapat menarik minat serta memudahkan pembelajaran.

Materi *news item* dalam buku teks biasanya berupa potongan berita dari berbagai sumber dan diambil dari tahun yang telah lama berlalu. Siswa cenderung tidak tertarik karena beberapa alasan. Pertama, potongan koran tersebut merupakan berita lama yang tidak mutakhir (*up to date*) serta tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Kedua, materi tersebut juga tidak bersentuhan dengan kehidupan siswa secara langsung karena sudah kedaluwarsa. Kemudian, semua teks disamaratakan sehingga tidak disesuaikan dengan minat siswa. Karena siswa tidak tertarik, guru mengalami kesulitan untuk dapat mengajak siswa berdiskusi tentang sebuah berita menggunakan proses berpikir analitis dan evaluatif.

Authentic materials dapat menghubungkan pelajaran di kelas dengan dunia luar sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Peacock, 1997; Guariento & Morley, 2001). Pada kenyataannya, siswa berpikir bahwa pelajaran *news item* hanya bermanfaat untuk tujuan latihan, ulangan, atau ujian di sekolah. Dengan *authentic materials*, siswa diajak untuk melihat lebih jauh bahwa *news item* bisa ditemukan dalam berbagai bentuk di luar sana dan mengandung informasi yang berguna bagi kehidupan. Oleh karena itu, *authentic materials* diharapkan dapat menjawab permasalahan di atas. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk menarik minat dan meningkatkan kompetensi siswa dalam mempelajari teks *news item* lisan dan tertulis dari koran/radio/TV sebagaimana tercantum dalam kompetensi dasar (KD), yaitu KD 3.4. dan 4.4.

Apa Itu *Authentic Materials*?

Authentic materials merupakan materi yang tidak mengalami modifikasi atau penyesuaian dalam bentuk apa pun untuk tujuan pembelajaran. Materi ini bisa diperoleh dari berbagai bentuk dan sumber, misalnya teks bisa diambil dari brosur sebuah negara di agen perjalanan, majalah, blog, tanda peringatan di pinggir jalan, spanduk, atau iklan YouTube. Untuk *news item* sendiri bisa diambil dari video, koran cetak atau elektronik dari berbagai situs penyedia berbahasa Inggris, misalnya *The Jakarta Post*, *The Guardian*, BBC, atau CNN.

Authentic materials yang tersedia bisa saja sangat rumit. Hal ini menyebabkan siswa merasa frustrasi dan tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik sehingga seleksi materi oleh guru sangatlah diperlukan. Guru sebenarnya bisa mendeteksi waktu yang tepat bagi murid untuk menggunakan tambahan *authentic materials*, baik untuk tujuan ujian maupun pembelajaran bahasa yang komunikatif.

Autentik tidak hanya tentang materi yang digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga bergantung pada bagaimana guru menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran autentik tidak dibatasi tentang materi asli saja, tetapi juga melibatkan metode yang digunakan guru untuk mengolah materi tersebut agar sesuai dengan kemampuan siswa sehingga dapat memancing kreativitas di dalam kelas. Pada dasarnya pengalaman belajar di kelas tetap akan berbeda dengan mengalami langsung di kehidupan nyata. Namun, *authentic materials* menyediakan kesempatan untuk lebih terhubung dengan kehidupan.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning*, penerapan *authentic materials* dalam pembelajaran yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut.

1. Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan *authentic materials* ditujukan agar siswa mampu membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks *news item* serta memahami makna dalam informasi di teks tersebut. Minat siswa dalam mempelajari teks *news item* juga diharapkan meningkat.
2. Menyeleksi *authentic materials* yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa dalam suatu kelas

Authentic materials yang digunakan dipilih terlebih dahulu dan disesuaikan dengan karakteristik siswa di setiap kelas (Peacock, 1997). Guru harus mempertimbangkan sejumlah kriteria seperti topik yang berhubungan dengan minat, level pengetahuan, dan latar belakang siswa. Kelas yang menggunakan media ini, yaitu kelas XII5, memiliki siswa yang sebagian besar menyukai budaya pop Korea dan berada pada level *intermediate*. Oleh karena itu, guru memilih *news item* berbentuk video dari Arirang News dalam bentuk lisan tentang hadirnya *Korean pop (K-Pop)* *boyband* dalam penutupan Asian Games 2018 lalu.



Gambar 1 Teks Berita dari Arirang News
(Tautan video: <https://youtu.be/v49YodgefNY>)

Justifikasi pemilihan video yang digunakan adalah berita yang tergolong hangat dibicarakan tahun lalu dan terdapat penampilan idola siswa di dalamnya. Dengan pemilihan materi ini diharapkan siswa akan menunjukkan ketertarikan, meski berita yang akan disampaikan termasuk dalam kategori sulit.

3. Setelah menemukan video yang dirasa sesuai dengan karakteristik siswa, video diputarkan di awal pembelajaran dua hingga tiga kali (15 menit)

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan *vocabulary building*. Siswa diminta mendiskusikan kosakata apa saja yang telah mereka dengar dengan menggunakan daftar pertanyaan dari guru. Karena sebagian besar siswa menyukai K-Pop, siswa mampu menangkap

kata dan kalimat yang menyangkut idola yang dibahas.

Daftar pertanyaan pada tahapan *vocabulary building* adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan 1

<p>Find these following information based on the news you listen then write your answers:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Five countries 2) Three cities 3) Three kinds of competitions 4) Two boybands

4. Video lalu diputar kembali hingga siswa mampu menangkap makna yang disampaikan teks dengan menggunakan tabel isian yang diberikan oleh guru

Tabel 2 Daftar Pertanyaan 2

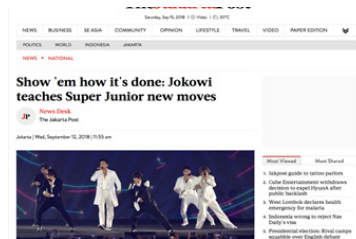
Parts of the text	Information	Text 1	Text 2
Topic			
Headline			
Newsworthy and back-ground events	Who?		
	Where?		
	When?		
	What?		
	Why?		
Quotes	Any quote from authorities or people involved?		

Setelah menonton berita yang disajikan, kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab terkait peristiwa yang telah dibahas. Meskipun baru kali itu diperdengarkan, siswa mampu menyimpulkan bahwa teks lisan yang didengar membahas tentang peristiwa Asian Games 2018 lalu. Guru juga memfasilitasi siswa yang ingin menyampaikan pendapat atau bertanya mengenai informasi lainnya mengenai teks berita yang disampaikan.

5. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.

Pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan mendiskusikan teks berita tulis dari laman *The Jakarta Post* yang membahas topik serupa mengenai viralnya tarian Presiden Jokowi yang ditiru

oleh anggota *K-Pop boyband* (45 menit).



Gambar 2 Teks Berita dari *The Jakarta Post*

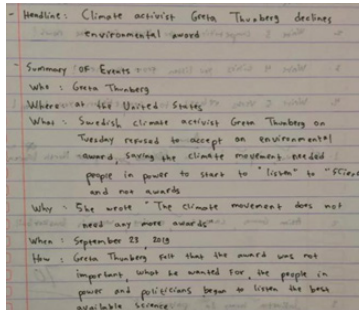
Siswa diajak untuk membandingkan teks berita dalam bentuk lisan dan tertulis dengan topik yang masih berhubungan, dengan menggunakan tabel isian (tabel 2).



Gambar 3 Siswa Berdiskusi dalam Kelompok

Kegiatan belajar menggunakan *authentic materials* yang dilakukan membuat siswa terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Jika sebelumnya tanya jawab selalu didominasi oleh siswa tertentu saja, kegiatan menggunakan media ini melibatkan lebih banyak siswa. Siswa bertanya mengenai teks yang disajikan baik dalam bentuk lisan maupun tertulis dengan penuh antusias. Siswa menganggap informasi yang disajikan penting untuk dibahas karena terkait dengan idola mereka.

Siswa juga memperlihatkan rasa ingin tahu dan bertanya tentang situs-situs penyedia berita berbahasa Inggris lainnya yang dapat dijadikan bahan belajar. Hal ini dapat dilihat dari tugas yang dikumpulkan (Gambar 4) ketika siswa memilih berita terbaru yang diminati. Siswa menunjukkan kemampuan memahami informasi dalam teks *news item* yang telah dipilih.



Gambar 4 Salah Satu Siswa Membaca dan Memahami Berita
Tanggal 30 Oktober 2019

Hal yang tidak kalah penting adalah penggunaan *authentic materials* dapat meningkatkan minat dan kompetensi bahasa siswa. Setelah diterapkan di kelas, dari 27 siswa hanya 2 orang yang mendapat nilai di bawah 78 (KKM). Dapat disimpulkan bahwa siswa mampu membandingkan dan memahami informasi yang disampaikan dari *news item* yang telah dibaca. Hapsari & Ratri (2014) juga menyatakan bahwa *authentic materials* membantu siswa terlibat aktif dalam pengalaman belajar karena diperdengarkan teks asli serta dapat meningkatkan kemampuan menyimak (*listening*) jika diperdengarkan berulang (*extensive*).

Penggunaan *authentic materials* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan:

1. Guru dapat memfasilitasi siswa untuk menciptakan pengalaman belajar baru yang menantang karena beragamnya *authentic materials* yang tersedia. Materi yang berbentuk audio, visual, dan audio visual membantu guru dalam menghidupkan suasana kelas dan mengurangi kebosanan siswa.
2. Guru bisa menemukan materi dengan mudah. Dengan adanya internet, materi dapat ditemukan dengan sekali klik. Misalnya, jika dahulu guru harus bersusah payah menemukan brosur perjalanan ke sebuah negara, saat ini varian materi bisa ditemukan di berbagai laman baik itu yang ditujukan khusus untuk belajar maupun laman umum.
3. Guru dapat membantu meningkatkan pemahaman akan pentingnya belajar bahasa Inggris karena dengan membaca dan menonton berita dari berbagai belahan dunia siswa dapat memahami betapa ragam informasi internasional yang bisa dengan mudah untuk diketahui lewat teks berbahasa Inggris.

Kekurangan:

1. Di tengah kesibukan guru yang sudah padat dengan kegiatan mengajar 24 jam atau lebih serta tumpukan administrasi yang harus diselesaikan, guru masih harus meluangkan waktu untuk mencari variasi *authentic materials* yang tersedia dalam bentuk cetak, riil, atau digital. Diperlukan kesediaan guru karena jumlah dan jenis materi yang tersedia sangat banyak.
2. Setelah materi ditemukan, guru juga harus menyediakan waktu untuk memilah dan memutuskan materi mana yang sesuai dengan karakteristik dan tingkatan kognitif siswa dalam suatu kelas. Jika menempatkan materi pada level kognitif yang salah, pembelajaran bisa terhambat karena siswa akan mengalami kesulitan untuk menyesuaikan ritme belajarnya dengan teman sekelas lainnya yang belajar lebih cepat.
3. Guru diharapkan dapat merancang aktivitas pembelajaran serta tugas-tugas yang diberikan sebagai tambahan dari buku teks. Pada dasarnya guru sudah melakukan tahapan ini, meskipun kadang-kadang terlalu bergantung pada buku teks sehingga perlu waktu untuk menentukan aktivitas yang sesuai dengan penggunaan *authentic materials*.

Daftar Pustaka

- Guariento, W., & Morley, J. (2001). Text and task authenticity in the EFL classroom. *ELT Journal*, 55(10), 347–353.
- Hapsari, Y., & Ratri, D.P. (2014). Extensive listening: Let students experience learning by optimizing the use of authentic materials. *Bahasa & Sastra*, 14(2), 251–261.
- Jung-hwan, W. (2018, September 2) Curtain comes down on 2018 Asian Games with closing ceremony (Television broadcast). Diakses dari <https://youtu.be/zADj0k0waFY>
- Peacock, M. (1997). The effect of authentic materials on the motivation of EFL learners. *ELT Journal*, 51(4), 144–156.

Biodata Penulis



Winda Ari Anggraini lahir di Talang Baru, Sumatera Selatan tanggal 21 Agustus 1988. Ia menyelesaikan S-1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Bengkulu (2009) dan mengambil Master (Education) Teaching English as A Foreign Language di University of Birmingham, Inggris (2017). Ia adalah guru bahasa Inggris di SMAN 1 Manggar, Belitung Timur. Prestasi yang pernah diraihinya adalah juara 2 lomba menulis dalam Festival Membaca dan Menulis tahun 2016 tingkat provinsi, pemenang lomba penulisan nonfiksi tingkat provinsi tahun 2018, dan juara 1 lomba menulis opini yang diselenggarakan Polda Kepulauan Bangka Belitung tahun 2019. Saat ini ia berdomisili di Manggar dan dapat dihubungi melalui pos-el winda.a.violetta@gmail.com.



BAGIAN II

Media Digital



TEAMS SOLUSI JITU SAAT PKL

Akbar Mubarrak

SMK Negeri 8 Purworejo, Purworejo

Penulis adalah seorang guru yang mengajar bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK merupakan jenjang pendidikan menengah kejuruan yang mengutamakan pengembangan keterampilan untuk mempersiapkan siswa agar siap terjun ke dunia kerja. Oleh karena itu, pada struktur kurikulum pendidikan di SMK diadakan praktik kerja lapangan (PKL), yaitu siswa *learning by doing* (belajar dengan melakukan) di tempat usaha atau tempat industri.

Penerapan PKL di SMK Negeri 8 Purworejo mengacu pada struktur Kurikulum 2013 (Revisi 2017). PKL dilaksanakan oleh siswa saat kenaikan kelas 12 selama 6 bulan, yaitu dari bulan Maret sampai dengan Agustus. Selama siswa melaksanakan PKL, tidak ada kegiatan belajar mengajar di kelas karena siswa tersebar ke berbagai tempat, baik di dalam kota maupun di luar kota.

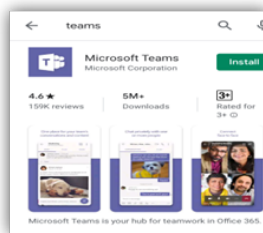
Durasi PKL tentu menimbulkan permasalahan karena siswa kembali dari PKL pada bulan September sehingga kegiatan belajar mengajar materi pembelajaran hanya dapat dilakukan selama 2 bulan, yaitu pada bulan Juli dan Agustus. Pada rentang waktu tersebut seharusnya siswa sudah mempelajari KD 3.25 yang berisi materi tentang menulis laporan sederhana. Hal ini tentu merugikan siswa karena pada bulan April, siswa harus mempersiapkan diri untuk menghadapi Ujian Akhir Nasional (UAN).

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, penulis menggunakan aplikasi Teams yang merupakan sebuah perangkat bantu dalam pembelajaran kolaboratif jarak jauh secara daring. Pemilihan aplikasi ini karena aplikasi ini memiliki fitur yang sangat mendukung untuk pengajaran KD 3.25 pada saat siswa melaksanakan PKL.

Teams Solusi Jitu

Teams adalah bagian dari Office 365 yang merupakan layanan berlangganan office berbasis *cloud*. Sementara itu, Office 365 Education merupakan versi gratis yang ditujukan untuk kalangan akademisi (guru/tenaga pengajar dan siswa/mahasiswa) yang belajar di sebuah institusi atau lembaga pendidikan resmi (Menggunakan Microsoft Teams sebagai E-learning, 2018).

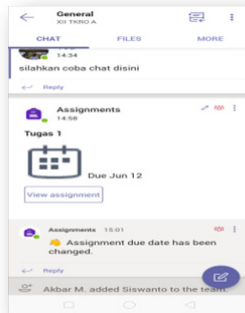
Teams dapat diunduh di Play Store secara gratis. Berikut ini adalah tampilan aplikasi Teams pada Play Store.



Gambar 1 Tampilan Teams pada Play Store

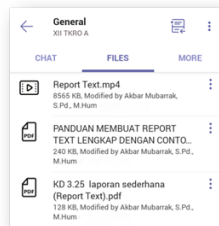
Teams menawarkan fitur yang cocok untuk pengajaran jarak jauh seperti pada saat siswa sedang melaksanakan PKL. Fitur tersebut antara lain percakapan, berkas, buku catatan kelas, dan tugas.

Fitur percakapan digunakan untuk berdiskusi antara siswa dan guru. Di sini siswa bisa saling menyapa atau berdiskusi, baik dengan sesama siswa maupun dengan guru. Di sini pula guru bisa mengingatkan siswa untuk segera mengerjakan tugas baik tugas membaca modul yang disertakan pada fitur berkas maupun tugas untuk segera mengumpulkan pada buku catatan kelas.



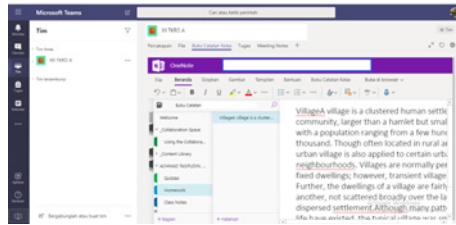
Gambar 2 Tampilan Fitur Percakapan

Sementara itu, fitur berkas berisi materi-materi berupa berkas pdf atau video. Siswa bisa membaca atau menyimak video sehingga akan dapat memahami materinya.



Gambar 3 Tampilan Fitur Berkas

Pada fitur buku catatan kelas, siswa dapat mengunggah hasil tugas atau langsung menulis jawabannya. Tugas dan jawaban tersebut hanya bisa dilihat oleh siswa tersebut dan oleh gurunya sehingga tidak dapat disontek oleh temannya. Melalui fitur ini, guru dapat memberikan timbal balik terhadap tugas yang telah dikerjakan. Sementara itu, fitur tugas digunakan oleh guru untuk mengumumkan tugas apa saja yang harus dikerjakan oleh siswa.

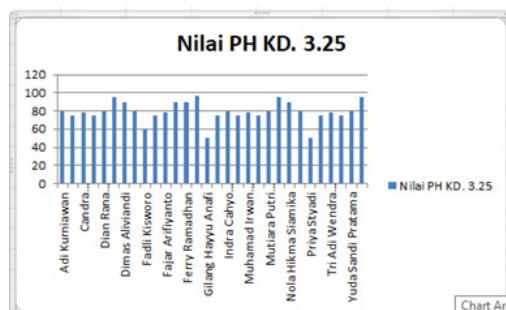


Gambar 4 Tampilan Fitur Buku Catatan Kelas dan Tugas

Adapun langkah-langkah penggunaan Teams adalah sebagai berikut.

1. Sebelum berangkat PKL, siswa kelas 12 TKRO diberi pembekalan dan pengarahan tentang Teams dan memintanya untuk menginstal aplikasi Teams.
2. Guru memberikan simulasi dan memperkenalkan fasilitas yang ada serta menjelaskan apa saja yang harus dilakukan oleh siswa saat PKL.
3. Pada saat siswa melaksanakan PKL, guru membuat modul materi KD 3.25 dan mengunggahnya di fitur berkas. Guru meminta siswa menuliskannya di fitur tugas dan sekaligus menyapa siswa di fitur percakapan.
4. Melalui fitur percakapan, guru memonitor dan memastikan siswa telah membaca dan mempelajari modul yang telah diunggah.
5. Lewat fitur tugas dan fitur percakapan, guru meminta siswa untuk membuat laporan sederhana seperti yang ada pada materi KD 3.25.
6. Guru memonitor fitur buku catatan kelas dan memberikan tanggapan terhadap tugas-tugas yang masuk. Melalui fitur percakapan, guru juga berdiskusi tentang kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan tugas.

Selama 2 bulan penggunaan Teams, ternyata 28 siswa dari 31 total siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tuntas dan memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Sementara itu, 3 siswa belum bisa menyelesaikan tugas dengan sempurna karena belum melaksanakan revisi dari tanggapan yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan siswa di lokasi PKL di daerah pegunungan di Wonosobo sulit mendapatkan sinyal untuk koneksi internet. Adapun perolehan nilai dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 5 Diagram Perolehan Nilai pada Penilaian Harian KD 3.25

Tidak dapat dimungkiri bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan aplikasi Teams pada saat siswa melakukan PKL. Adapun kelebihan dan kekurangannya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Teams untuk Pembelajaran saat Siswa PKL

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru tetap dapat menyampaikan materi, walaupun siswa sedang melaksanakan PKL yang tersebar di berbagai tempat usaha atau tempat industri. 2. Guru dengan mudah dapat mengunggah materi yang diajarkan agar dapat dipelajari oleh siswa. 3. Guru dapat berdiskusi, memonitor, dan memantau perkembangan tugas yang dilaksanakan siswa. 4. Guru dapat memberikan timbal balik terhadap tugas siswa secara individu. 5. Melalui aplikasi ini, guru akan dengan mudah memotivasi siswa agar tugas dapat terselesaikan dengan baik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karena siswa menggunakan Teams pada saat selesai jam kerja di tempat usaha atau industri di tempat PKL-nya masing-masing, guru harus melayani diskusi atau memberikan bimbingan dan timbal balik pada malam hari atau pada pagi/dini hari. 2. Guru harus menyadari bahwa tidak semua siswa PKL di tempat yang koneksi internet-nya mudah, jadi guru tidak dapat memberikan tenggat yang pendek dalam pengumpulan tugas.

Daftar Pustaka

Menggunakan Microsoft Teams sebagai e-learning. (2018). Diakses dari <https://education.microsoft.com/Story/Lesson?token=CI8FB>.

Biodata Penulis



Akbar Mubarrak dilahirkan di Cilacap, Jawa Tengah pada tanggal 15 Oktober 1978. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 Bahasa Inggris dari Universitas Muhammadiyah Purworejo (2003) dan pada tahun 2010 mendapatkan beasiswa S-2 dari SEAMOLEC untuk melanjutkan Magister Kajian Bahasa Inggris di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (2014). Ketertarikannya pada dunia media pembelajaran menjadikannya dipercaya oleh SEAMOLEC untuk memberikan *workshop* baik di dalam negeri maupun di luar negeri, seperti di Thailand dan Kamboja. Saat ini, Akbar Mubarrak mengajar bahasa Inggris di SMK Negeri 8 Purworejo. Ia dapat dihubungi melalui pos-el akbarmubarrak@gmail.com.

A PICTURE THAT TALKS: CAPTION BERMAKNA DENGAN MEDIA POWERPOINT

Arni Ferra Sinatra

SMA Negeri 1 Surakarta, Surakarta

Caption (takarir) merupakan sebuah materi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris SMA kelas 12. Dalam pembelajaran *caption* muncul beberapa permasalahan, antara lain siswa tidak mengetahui fungsi sosial *caption* yang beragam. Siswa hanya mengetahui bahwa *caption* adalah *selfie caption* yang sering ditemukan di Instagram. Permasalahan lain adalah dalam menulis *caption*, siswa mempunyai keterbatasan dalam menyusun kalimat yang tepat untuk membuat *caption* yang bermakna.

Menulis *caption* membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang tinggi. Umumnya, siswa masih kurang menggali kemampuan tersebut dan hanya ingin membuat *caption* yang paling mudah, yaitu *selfie caption*. Jika dapat mengoptimalkan kemampuan bernalarnya, siswa dapat membuat *caption* yang lebih bermakna, yaitu *caption* yang tidak hanya menceritakan isi gambar, tetapi juga dapat menyampaikan pesan bermakna kepada pembaca.

Untuk mengatasi lemahnya kemampuan peserta didik dalam memuat *caption* yang lebih bermakna, praktik baik ini akan menggunakan media PowerPoint dalam pembelajaran *caption*. Materi mengenai *caption* juga tersirat dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan. Kompetensi dasar yang terkait materi *caption* adalah KD 3.3 dan 4.3. KD 3.3 yang berisi tentang membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk teks *caption*, dengan memberi dan meminta informasi terkait gambar/foto/tabel/grafik/bagan, sesuai dengan konteks penggunaannya, sedangkan KD 4.3 berisi tentang menangkap makna dan menyusun teks khusus dalam bentuk teks *caption*. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran *caption* adalah pembelajaran berbasis proyek melalui penggunaan media PowerPoint sehingga diharapkan siswa dapat membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks *caption* serta mampu menangkap makna dan menyusun teks *caption*.

Melalui media PowerPoint, guru dapat membuat paparan tentang materi pembelajaran *caption*, memberikan latihan serta penugasan yang lebih efektif, dan mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, yaitu dengan membaca dan menulis *caption* yang bermakna. Lebih lanjut, guru dapat memasukkan gambar, audio, dan video pada PowerPoint multimodal sehingga menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

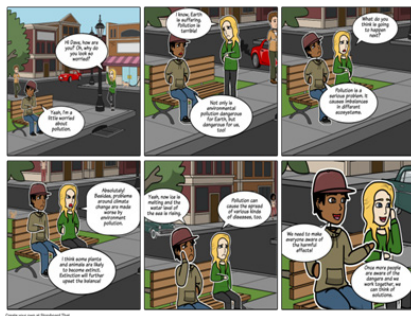
Media PowerPoint Menuju *Caption* Bermakna

PowerPoint adalah sebuah program yang dikembangkan oleh Microsoft. Program tersebut digunakan untuk melakukan presentasi. Sebagai media presentasi, PowerPoint dapat digunakan untuk menyajikan teks, gambar, grafik, video, dan audio atau suara yang ditayangkan dalam *slide* (Zamroni, 2014).

Slide dapat ditampilkan dalam layar dan juga dapat disiarkan melalui *web cast*, serta dapat dicetak. PowerPoint multimedia adalah PowerPoint yang menggunakan tayangan multimedia, yaitu tayangan yang tidak hanya semata-mata berupa teks, tetapi bisa juga dalam bentuk audio dan video.

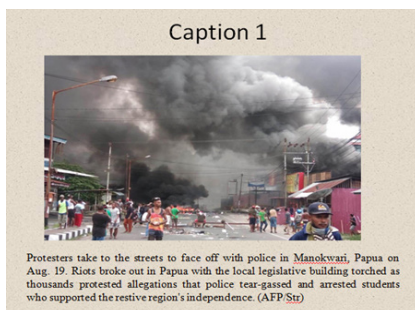
Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint dalam pembelajaran *caption* adalah (1) membahas definisi *caption* dan contoh *caption* dalam kehidupan sehari-hari, (2) latihan membaca dan memahami *caption*, (3) melihat tayangan video tentang cara membuat *caption*, (4) latihan menulis *caption*, (5) pemberian penugasan untuk menulis *caption*, dan diakhiri dengan (6) penayangan hasil kerja siswa.

Langkah pertama adalah membahas definisi *caption* dan beragam jenis *caption* dalam kehidupan sehari-hari. Dalam PowerPoint, guru menyajikan definisi *caption*. Di samping itu, guru menayangkan beragam jenis *caption* yang ada. Sebelum diskusi berlangsung, siswa hanya mengenal *caption* sebagaimana yang ada dalam Instagram. Dengan tayangan yang disajikan guru, siswa mendapat pemahaman baru mengenai jenis-jenis *caption*.



Gambar 1 Contoh *Caption* yang Diberikan kepada Siswa

Langkah kedua adalah latihan membaca dan memahami *caption*. Guru memberikan latihan membaca pemahaman dari beberapa contoh *caption* yang disajikan. Setelah membaca *caption* tersebut, siswa diminta menjawab beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan isi *caption*.



Gambar 2 Contoh *Caption* yang Digunakan untuk Membaca Pemahaman

Sebelum memberikan pertanyaan tentang isi *caption*, guru mengajak siswa mengidentifikasi makna kata di dalamnya, antara lain *riot*, *allegation*, dan *restive*. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan seperti pertanyaan berikut ini.

- (1) *What is the goal of the caption?*
- (2) *What is the caption about?*
- (3) *Why did the incident happen?*

Langkah ketiga adalah melihat tayangan video tentang cara membuat *caption*. Kegiatan selanjutnya adalah mengidentifikasi cara menulis *caption*. Dalam hal ini, guru menyajikan tayangan video yang diunduh melalui *website* (https://www.youtube.com/watch?v=Sfw_KsZuLbA dan <https://www.youtube.com/watch?v=bfeFktgods8>). Setelah menyaksikan tayangan video, guru dan siswa mendiskusikan cara membuat *caption*.

Langkah keempat adalah latihan menulis *caption*. Kegiatan ini merupakan latihan menulis yang dilakukan bersama-sama dalam satu kelas. Dengan latihan bersama ini, diharapkan siswa sudah terbiasa menulis *caption* dan bisa melakukannya secara mandiri. Guru menyediakan gambar yang diambil dari internet dan meminta siswa menuliskan *caption* secara berpasangan.



Gambar 3 Contoh Gambar yang Disajikan untuk Latihan Menulis *Caption*

Langkah kelima adalah pemberian penugasan untuk menulis *caption*. Guru meminta siswa membuat tiga *caption* dengan tiga tema yang berbeda, yaitu tema sosial, tema lingkungan hidup, dan tema kehidupan remaja. Siswa diberikan waktu satu minggu untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Langkah terakhir adalah penayangan hasil kerja siswa. Setelah *caption* selesai, siswa mengunggah hasil kerjanya di grup Instagram kelas. Di samping itu, siswa juga mempresentasikannya di depan kelas. Guru dan siswa lain dapat memberikan pertanyaan dan tanggapan. Pembelajaran *caption* menggunakan media PowerPoint dilaksanakan dalam 4 x 45 menit.

Penggunaan media PowerPoint memberikan beberapa dampak positif terhadap pembelajaran. Dampak pertama adalah siswa mempunyai pemahaman yang lebih baik mengenai *caption*. Pemahaman tersebut antara lain mengenai fungsi sosial *caption*. Siswa mengetahui bahwa *caption* dapat muncul dalam bentuk yang beragam sesuai dengan fungsinya.

Dampak kedua adalah siswa lebih mudah membuat *caption* untuk menyampaikan pesan

dengan bahasa yang efektif dan komunikatif. Dalam hal ini, siswa bisa membuat kalimat sesuai dengan tata cara membuat *caption* yang telah dibahas.

Dampak ketiga adalah siswa menunjukkan kepedulian terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya. Hal ini menunjukkan berkembangnya pemikiran kritis siswa. Terdapat dua contoh yang menunjukkan dampak tersebut. Contoh pertama seperti dalam Gambar 4. Dalam *caption* tersebut, siswa menunjukkan kepeduliannya tentang masalah sosial berkenaan dengan harga cabai yang melambung tinggi.



Gambar 4 *Caption* Berkenaan dengan Isu Sosial, yaitu Tingginya Harga Cabai (Sumber: Instagram)

Contoh kedua terdapat pada Gambar 5. Dalam *caption* tersebut, siswa mengungkapkan kegelisahannya mengenai keadaan halaman sekolah. Siswa tidak dapat menggunakan lapangan untuk bermain basket karena lapangan tersebut digunakan untuk lahan parkir mobil.



Gambar 5 *Caption* tentang Lapangan Basket yang Digunakan untuk Parkir Mobil (Sumber: Instagram)

Dalam refleksi pembelajaran, siswa mempunyai sudut pandang yang baru tentang *caption*. Selama ini, siswa membuat *caption* hanya berupa *selfie caption* yang digunakan untuk menjaga eksistensi di media sosial, yaitu Instagram. Setelah mempelajari *caption*, siswa menyadari bahwa mereka bisa mengirimkan pesan dengan *caption* yang dibuat, antara lain pesan untuk menyebarkan kesadaran tentang isu-isu sosial dan lingkungan, serta tentang sisi kehidupan remaja yang lebih baik dan bermanfaat.

Siswa menyatakan lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang karena bisa menghasilkan *caption* yang bermanfaat bagi orang lain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariastuti (2014) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, Zamroni (2014) juga menyatakan bahwa media yang bersifat audio visual mempunyai keunggulan, yaitu semakin banyak pancaindra siswa yang dilibatkan, akan semakin banyak informasi yang diserap oleh siswa. Media ini menyajikan objek dan peristiwa nyata di kelas untuk dijadikan bahan pembahasan atau diskusi yang menarik.

Caption yang dibuat oleh siswa dinilai berdasarkan unsur *grammar* (tata kalimat), *vocabulary* (perbendaharaan kata), kesesuaian *caption* dengan gambar, serta pesan yang disampaikan melalui *caption* tersebut. Hasil dari penilaian *caption* siswa menunjukkan bahwa nilai rerata untuk *grammar* adalah 85,9 dan nilai rerata untuk *vocabulary* adalah 86. Sementara itu, nilai rerata untuk kesesuaian *caption* dan gambar adalah 87,7. Untuk ketepatan pesan yang disampaikan dalam *caption*, nilai rerata yang diperoleh siswa adalah 87,8.

Dari sisi kebahasaan, masih banyak hal yang harus ditingkatkan, misalnya tentang penggunaan *tenses* yang sesuai, *agreement* atau kesesuaian antara subjek dan predikat, serta pemilihan kosakata yang tepat. Di samping itu, keterampilan siswa dalam mengaitkan gambar dengan *caption* serta mengungkap pesan yang bermakna melalui *caption* yang dibuat juga masih perlu ditingkatkan.

Penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran *caption* mempunyai banyak kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain dapat menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Media PowerPoint akan lebih menarik jika dibandingkan dengan media cetak dalam bentuk buku. Selain menarik, kapasitas media PowerPoint tidak terbatas dan dapat memuat banyak hal. Guru dapat memasukkan materi pembelajaran, latihan kebahasaan, serta penugasan dalam satu berkas (*file*). PowerPoint multimedia dapat memuat tayangan gambar, audio, bahkan video. Kelebihan lain adalah media ini sangat mudah digunakan dengan templat yang sangat mudah diperoleh melalui internet. Bukan hanya guru, siswa juga dapat membuat tayangan PowerPoint sebagai media pengumpulan tugas dan sarana pembantu presentasi.

Di samping kelebihan, tentu penggunaan media PowerPoint memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain guru harus merancang konten atau isi yang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Untuk merancang konten yang tepat, guru perlu mempertimbangkan tingkat kesulitan materi serta latihan dan penugasan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Kekurangan yang lain adalah mencari isi video yang tepat yang sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini harus dilakukan dengan cermat dan hati-hati. Terakhir adalah keterbatasan media PowerPoint untuk memuat kegiatan belajar yang interaktif. Misalnya, latihan tata bahasa yang bisa merespons jawaban siswa secara langsung.

Kekurangan media PowerPoint tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk membuat inovasi yang lebih baik pada masa yang akan datang. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media PowerPoint sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran *caption*. *A picture that talks* atau *caption* yang bermakna dapat dicapai dengan media tersebut.

Daftar Pustaka

Ariastuti, A. (2014). Penerapan teknik presentasi powerpoint untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan listening teks naratif Kelas VIII A SMA Negeri 1 Klaten tahun pelajaran 2014/2015. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 26(2), 164–176.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan. (2016, 6 Juni). Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/>.

Zamroni, (2014). *Esensi praktis belajar dan pembelajaran*. Bandung: Humaniora.

Biodata Penulis



Arni Ferra Sinatra lahir di Surakarta pada tanggal 9 April 1975. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 pada Jurusan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta dan S-2 pada program pascasarjana di universitas yang sama. Sehari-hari ia bertugas sebagai guru bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Surakarta. Ia pernah meraih medali emas dalam Olimpiade Guru Tingkat Nasional (OGN) Mapel Bahasa Inggris Tahun 2017, juara 3 Guru Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2018, dan menerima SEAQIL REGRANTS untuk praktik baik pembelajaran berbasis HOTS pada tahun 2018. Ia berkesempatan mengikuti *short course* tentang *pedagogy–21st century learning* di Queensland University, Australia pada tahun 2019. Ia bisa dihubungi melalui pos-el ferrasinatra75@gmail.com.

WAW LITERASI SISWA MENINGKAT

Asmaul Husnah

SMA Al Hikmah Surabaya, Surabaya

Menulis cerpen adalah seni. Seni menulis sebagai keterampilan berbahasa yang sangat produktif perlu mendapat prioritas karena keterampilan ini tidak datang secara otomatis. Berkaitan dengan hal ini, Sumardjo (2007) menyampaikan bahwa cerpen adalah seni keterampilan menyajikan cerita. Oleh karena itu, dibutuhkan ketangkasan dalam menulis dan menyusun cerita yang menarik.

Saat materi menulis cerpen berlangsung, siswa kelas 11 MIPA 6 SMA Al Hikmah Surabaya sepakat akan pernyataan tersebut. Sebagian siswa antusias menerima tantangan itu, tetapi ada beberapa siswa yang merasa menulis cerpen itu berat sehingga bersikap pasif dan tak mengacuhkannya.

Penulis pun mencari penyebab permasalahan tersebut. Ternyata, permasalahan tersebut disebabkan oleh dua hal. Pertama, rendahnya kemampuan siswa dalam menggali ide sehingga mereka sulit memulai cerpen, sulit menentukan tema cerpen, dan sulit menuangkan ide kreatifnya. Kedua, beberapa siswa merasa bahwa cerpen itu fiktif, tak pasti. Apa yang ditulis dalam cerpen belum tentu terjadi karena digali dari imajinasi. Selain itu, cerpen merupakan keterampilan menulis yang menggunakan gaya bahasa, kata-kata konotatif, dan kalimat deskriptif. Mereka beranggapan bahwa hal tersebut bersifat *alay*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencari terobosan baru untuk memecahkannya. Ditemukanlah ide kreatif, yaitu menggunakan media WaW untuk KD 4.9, mengonstruksi/ menulis cerpen. WaW adalah singkatan dari *website* dan *Wattpad*, yang dijadikan media dalam pembelajaran.

WaW dalam Pembelajaran

Website (situs web) adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (*home page* atau laman) menggunakan sebuah *browser* (peramban) dan jaringan internet.

Website sangat cocok dan menunjang pendidikan, di antaranya sebagai media alternatif pendidikan, mempercepat penyampaian informasi, mendorong kreativitas dan kemandirian siswa, serta meningkatkan mutu tenaga pengajar dalam pendidikan.

Oleh karena itu, penulis memanfaatkan *website* sebagai media belajar, khususnya pada kompetensi dasar menulis cerpen. *Website* yang penulis gunakan adalah *asmamenulis.com*. Penulis memilih *website* tersebut karena penulis dapat mengunggah *file* (fail) untuk dibaca dan diunduh oleh siapa pun, di mana pun, dan kapan pun.

Selain sebagai sumber pelajaran, *website* juga dapat membuat siswa belajar dengan cepat. Mengapa begitu? Dengan adanya *website*, siswa tidak hanya belajar bersama guru saat di sekolah, tetapi bisa belajar sendiri dengan pedoman yang ada di *website*.

Wattpad adalah sebuah aplikasi yang berisi berbagai bacaan, baik fiksi maupun nonfiksi, yang ditulis oleh penulis terkenal, profesional, dan penulis awam yang bisa diakses melalui mesin elektronik, seperti laptop, ponsel, gadget atau gawai, tablet, dan android yang terhubung dengan jaringan internet. Bacaan atau tulisan bisa dibaca oleh siapa pun dan kapan pun. Akan tetapi, tidak semua orang bisa mengunggah tulisan ke aplikasi tersebut jika tidak memiliki akun.

Selanjutnya, penulis juga memanfaatkan cerita bersambung sebagai strategi pembelajaran. Tujuannya adalah sebagai langkah/upaya pemanasan untuk menarik perhatian pada awal pembelajaran dan sebagai alternatif bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam mengawali ceritanya jika itu terjadi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Widyaningtyas dalam Rahmanto (1988), teknik meneruskan cerita merupakan salah satu langkah pertahanan dalam menulis karya sastra, yaitu dengan menambahkan episode khayal.

Pada pertemuan sebelumnya, siswa mempelajari struktur cerpen, majas, dan kalimat langsung melalui materi cerpen (baik pengetahuan maupun keterampilan) yang terdapat pada *website* asmamenulis.com. Pembelajaran berjalan lancar.

Pada pertemuan berikutnya siswa mulai praktik menulis cerpen. Sebagai langkah awal, kegiatan belajar mengajar diawali dengan cerita bersambung. Cerita bersambung ini tersampaikan dengan baik, bahkan mampu menjadi stimulan bagi siswa sehingga siswa antusias dan aktif berkontribusi dalam cerita bersambung tersebut. Kegiatan ini cukup menyenangkan. Suasana kelas menjadi hidup.



Gambar 1 Kegiatan Siswa Menulis Cerpen

Selanjutnya, siswa menulis cerita sesuai dengan daya khayal masing-masing. Namun, tidak semua siswa merasa tertarik dan melakukan itu. Buktinya, masih ditemukan siswa yang ragu menulis karena khawatir salah, bahkan ada yang bingung mencari ide hingga 15 menit menjelang waktu pengumpulan draf cerpen. Dari aktivitas tersebut, ditemukan masalah, yakni 3 siswa tidak pernah menulis cerpen, 9 siswa jarang menulis cerpen, dan 8 siswa sering menulis cerpen.

Sebagai langkah alternatif, siswa-siswa tersebut menuliskan cerita dengan cara melanjutkan cerita yang ada dalam *website* asmamenulis.com. pada fitur "Melanjutkan Cerita".



Gambar 2 Laman *Website* untuk Kelompok B

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di kelas terbagi menjadi dua kelompok: siswa kelompok A dan B. Kelompok A terdiri atas siswa yang langsung menulis cerpen sesuai dengan imajinasinya, sedangkan kelompok B terdiri atas siswa yang menyalin potongan cerita pada *website* *asmamenulis.com*.

Berikut adalah mekanisme WaW.

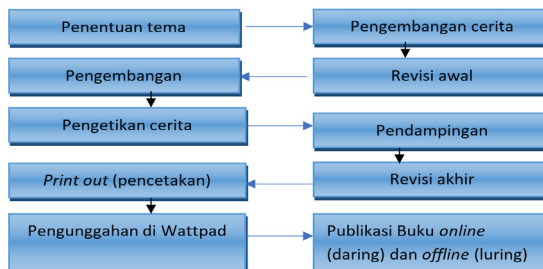


Diagram 1 Alur/Tahapan Menggunakan Media WaW

Tahap pertama, siswa menentukan tema dari beberapa tema yang disediakan yang sesuai dengan pengalaman atau daya imajinasinya. Cara itu berlaku bagi siswa yang tidak mengalami kendala (kelompok A). Sementara, siswa yang mengalami kendala (kelompok B) hanya melanjutkan cerita yang ada di *asmamenulis.com*.

Tahap kedua, siswa kelompok A memulai cerita sesuai dengan daya imajinasinya, sedangkan siswa kelompok B melanjutkan cerita juga sesuai dengan daya imajinasinya. Pada tahap ini mereka menuangkan cerita di buku tulis. Target tulisan yang harus didapat adalah minimal satu halaman. Sebagai motivasi, diadakan nilai pembeda, yakni C (1 halaman), B (1,5 halaman), dan A (2 halaman).

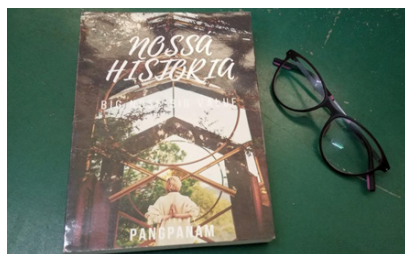
Tahap ketiga, siswa merevisi karyanya dengan cara memperhatikan dan memastikan struktur, kalimat langsung, dan gaya bahasa. Jika aspek-aspek tersebut belum ditemukan, siswa dapat menambahkannya dalam bentuk catatan kecil.



Gambar 3 Siswa Mengetik Cerpen Menggunakan Program Microsoft Word

Tahap berikutnya, siswa mengetik tulisan yang telah dieditnya dalam fail Microsoft Word sambil mengembangkan ceritanya hingga akhir minimal seribu kata. Jika sudah selesai, siswa merevisi kembali dengan memperhatikan struktur dan meminimalkan kesalahan tulis atau *typo*. Setelah itu, teks cerpen dicetak (*print out*) dan dikumpulkan untuk dikoreksi (penilaian akhir).

Setelah teks cerpen dicetak, setiap siswa mengaktifkan akun Wattpad masing-masing dan mengunggah cerpennya. Sementara, fail atau dokumen cerita dikumpulkan kepada penanggung jawab buku daring dan penanggung jawab buku luring. Setelah terkumpul, fail atau dokumen disatukan menjadi buku. Buku daring ini bisa diakses dengan menggunakan nama akun staminajos. Buku luring telah tercetak menjadi buku dengan judul *Nossa Historia*.



Gambar 4 Buku *Nossa Historia*

Selanjutnya, peserta didik mengisi angket yang dibagikan sehubungan dengan pemanfaatan media WaW. Yang menyenangkan, beberapa pertanyaan yang disampaikan via angket menyatakan berhasil.

Melalui pemanfaatan media WaW ini, keterampilan menulis cerpen siswa kelas 11 MIPA 6 SMA Al Hikmah Surabaya meningkat sebesar 59,1%.

Praktik baik ini tidak lepas dari kekurangan dan kelebihan media WaW. Kelebihannya adalah (1) mudah didapat karena ada di setiap android, (2) dapat digunakan kapan pun, di mana pun, dan oleh siapa pun, (3) meringankan guru dalam persiapan mengajar, dan (4) memotivasi siswa karena bersifat kekinian. Sementara, kekurangan media ini adalah hanya bisa diterapkan di wilayah yang bisa dijangkau internet. Pada praktik baik ini, guru selaku fasilitator dituntut lebih jeli dalam mendampingi setiap siswa karena setiap siswa butuh perhatian penuh selama kegiatan.

Daftar Pustaka

- Creative, L. (2018, April 11). *10 manfaat website untuk pendidikan*. Diakses dari <https://lendcreative.com/10-manfaat-website-untuk-pendidikan/>
- Sumardjo, J. (2007). *Catatan kecil tentang menulis cerpen*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Widyaningtyas, T. (2010). *Peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan teknik meneruskan cerita melalui media audio visual* (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Biodata Penulis



Asmaul Husnah lahir di Sidoarjo, 14 Januari 1972. Alumnus Universitas Negeri Surabaya (Unesa) yang akrab dipanggil Asma ini adalah seorang pengajar Bahasa Indonesia di SMA Al Hikmah Surabaya. Menulis menjadi pengisi waktu di sela menjalani rutinitas sebagai seorang ibu dan ustazah. Beberapa prestasi dalam dunia pendidikan telah diraih, antara lain penulis soal UN SMA tahun 2017 dan USBN SMA tahun 2019. Beberapa karya tulis pun telah dihasilkan, yakni “Malaikat Putih” (cerpen dalam *Akhirnya Tulisanku Terbit Juga*, Lingkar Pena, 2012), “Bangkitkan Inovasi Diri dengan *Lift Up Your Life*” (*majalah Median, Jatim*), *Buku Bahasa Indonesia XI SMA* (Hikmahpress), *The Miracle of Mother’s Tear* (Jejak Publisher, 2017). Alamat pos-elnya adalah asmamenulis@gmail.com.

MEDIA *HANDPHONE* DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA JEPANG

Endah Wijayanti
SMAN 77 Jakarta, DKI Jakarta

Aksara Hiragana dan Katakana menjadi bagian tersulit bagi pembelajar bahasa Jepang. Banyaknya mata pelajaran yang diberikan di sekolah membuat siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, terutama untuk menghafal aksara Hiragana dan Katakana. Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah siswa sulit untuk bernalar, mengasosiasi, dan menulis aksara Hiragana dan Katakana sehingga siswa menjadi kurang bersemangat dengan pembelajaran bahasa Jepang.

Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam mengasah kompetensi berpikir kritis mereka terhadap materi aksara Hiragana dan Katakana, khususnya untuk menghafal, praktik baik ini menggunakan fitur bahasa pada media *handphone* yang dihubungkan dengan aplikasi Canva. Dengan menerapkan fitur bahasa pada media *handphone* dan aplikasi Canva, siswa diharapkan dapat berkomunikasi, berkolaborasi, kreatif, dan mampu memahami aksara Hiragana dan Katakana.

Media *handphone* dipilih dalam praktik baik ini karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda, menarik, dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa, mewujudkan situasi belajar yang efektif, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa (Situmorang, 2009).

Pada praktik baik ini kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 3.22, yaitu menentukan kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya, serta KD 4.2, yaitu menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai dengan konteks.

Penggunaan fitur bahasa pada media *handphone* dan aplikasi Canva bertujuan untuk menghasilkan tulisan Hiragana dan Katakana melalui wacana kegiatan wisata dan meningkatkan kreativitas dan intuisi siswa terhadap bahasa Jepang. Selain itu, media *handphone* merupakan alat komunikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Siswa bisa merasa santai menerima review pelajaran.

Fitur Bahasa dan Aplikasi Canva pada *Handphone*

Handphone merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran, tetapi dapat dibawa ke mana pun. Pada menu *handphone* terdapat beberapa pengaturan yang memuat fitur bahasa yang bisa dipilih. Ada beberapa bahasa pada fitur bahasa di *handphone*. Salah satunya adalah bahasa Jepang. Apabila dalam pilihan bahasa memilih 日本語, kita bisa melihat tulisan Jepang. Jika sering melihat tulisan bahasa Jepang, siswa akan mudah menghafal sehingga kompetensi mereka

dalam membaca dan menulis dengan menggunakan tulisan Jepang akan meningkat. Siswa juga bisa berkomunikasi secara tertulis dalam bahasa Jepang untuk mengirim tugas membuat poster dengan menggunakan aplikasi Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya dengan kemudahan merancang berbagai jenis materi pembelajaran yang kreatif secara daring (*online*). Canva yang terdapat pada Play Store merupakan salah satu aplikasi menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa bisa mendesain poster menggunakan aplikasi Canva dan mempresentasikannya.

Dengan menggunakan aplikasi Canva, siswa bisa lebih kreatif dan berpikir kritis untuk menilai karya yang dihasilkan dari aplikasi Canva. Siswa bisa berkomunikasi dan berkolaborasi dengan guru dan teman di sekolah dengan menggunakan fitur bahasa pada media *handphone*.

Fitur bahasa pada media *handphone* memiliki lima langkah, yaitu sebagai berikut.

1. Transfer pengetahuan

Siswa memaknai dan menggunakan pengetahuan yang telah dipelajarinya dengan mempraktikkannya pada fitur bahasa yang terdapat pada media *handphone*.

2. Menampilkan beberapa gambar

Pada kegiatan ini guru menampilkan empat gambar dari *handphone* melalui layar. Siswa melakukan apa yang diperintahkan pada teks seperti contoh berikut.

- a. Buatlah sebuah cerita pendek secara verbal yang menghubungkan keempat gambar di bawah ini.
- b. Kalian bebas menentukan urutan penggunaan gambar.



Gambar 1 Latihan: *Refarming*

3. Membuka pengaturan bahasa

Klik *Pengaturan*, lalu klik *Bahasa*. Setelah itu, klik *Tambah Bahasa*, klik *Nihongo*, kemudian klik *Simpan*.



Gambar 2 Tambahan Bahasa



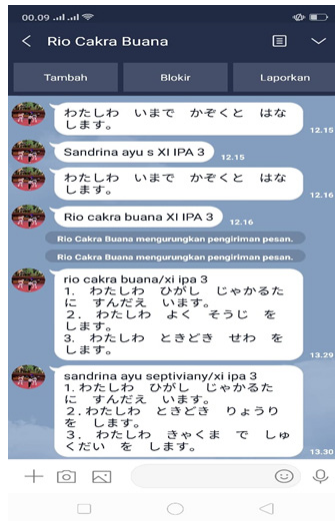
Gambar 3 Klik 日本語



Gambar 4 Mengeset Tulisan Jepang

4. Membuat kalimat

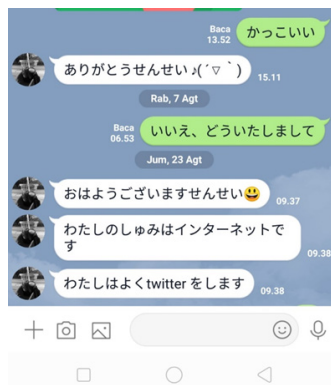
Siswa membuat kalimat dalam tulisan bahasa Jepang berulang kali sehingga hafalan aksara Hiragana dan Katakana tidak terasa memberatkan karena dilakukan dengan menyenangkan.



Gambar 5 Mengirim Tugas Tulisan

5. Mengerjakan tugas

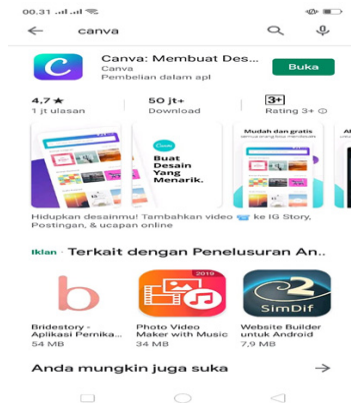
Siswa mengerjakan tugas dengan mengetik kalimat tentang wisata pada *handphone*, kemudian langsung dikirim kepada guru melalui WhatsApp atau LINE. Setelah itu, siswa melakukan dialog dalam tulisan. Pada kegiatan ini siswa dan guru bisa berkomunikasi melalui tulisan Jepang, selayaknya orang Jepang.



Gambar 6 Komunikasi Melalui *Handphone*

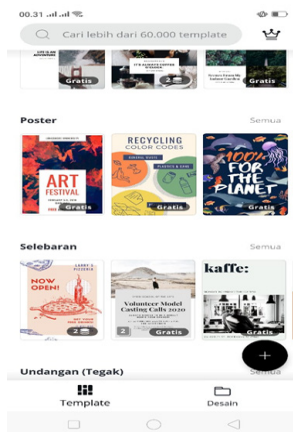
Penerapan media pembelajaran yang dilakukan selanjutnya adalah menggunakan aplikasi Canva. Berikut adalah langkah-langkah menerapkan aplikasi Canva.

1. Instal aplikasi Canva dari Play Store *handphone* dengan membuka simbol Play Store, tulis *Canva* pada bagian *Telusuri*. Jika Aplikasi Canva sudah muncul di layar *handphone*, klik *Instal*.



Gambar 7 Unduh Aplikasi Canva

2. Siswa mulai mendesain gambar. Ada banyak pilihan gambar yang bisa digunakan dan didesain oleh siswa sehingga bisa lebih kreatif dalam mendesain gambar dan tulisan.



Gambar 8 Pilihan Gambar

3. Siswa membuat kalimat menggunakan aksara Hiragana dan Katakana yang berkaitan dengan wisata melalui kegiatan membaca dan menulis poster.



Gambar 9 Membuat Kalimat tentang Wisata

4. Siswa mengirim tugas poster di *handphone* melalui LINE grup kelas. Kemudian, siswa mengekspresikan kemampuannya dalam tulisan, sedangkan siswa lainnya dapat mengkritisi ataupun memberikan pendapat tentang poster bahasa Jepang yang dibuat oleh siswa tersebut. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai penilaian teman sebaya atau *peer-assessment*.



Gambar 10 Poster yang Dikirim Beserta Komentar

Dengan melakukan kegiatan pembelajaran di atas, siswa sudah melakukan reuvi pembelajaran berdasarkan keterampilan membaca dan menulis yang mereka miliki. Siswa yang sebelumnya kurang bersemangat sehingga hasil nilai rerata mereka kurang mencapai target, yaitu 5,5, setelah berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran tersebut, nilai rerata mereka dalam membaca dan menulis meningkat, yaitu mencapai 8,1. Meningkatnya kemampuan membaca dan menulis siswa pada materi pembelajaran aksara Hiragana dan Katakana bahasa Jepang di-

buktikan melalui kompetensi berbicara mereka yang lancar. Pada kegiatan ini kognitif siswa juga diasah untuk meningkatkan kompetensi berpikir kritis mereka, yaitu dengan bernalar, bertanya, meneliti, mengamati, menjelaskan, membandingkan, menghubungkan, menemukan kompleksitas, dan mengeksplor (Norris dan Enis, 1989). Namun, penggunaan fitur yang menghubungkan aplikasi Canva pada media *handphone* memiliki kemudahan dan kesulitan.

Kemudahannya adalah setiap siswa dan guru memiliki *handphone* sebagai alat komunikasi yang praktis dan mudah dibawa. Kemudahan ini membuat pembelajaran bahasa Jepang melalui penulisan aksara Hiragana dan Katakana dapat dilakukan pada media *handphone* sehingga meningkatkan kompetensi berbahasa Jepang siswa. Kompetensi berbicara dan menulis siswa yang meningkat melalui penggunaan fitur bahasa pada media *handphone* dan pembuatan poster bahasa Jepang melalui aplikasi Canva telah menjadi kebanggaan tersendiri karena mereka mampu mengaplikasikan kemampuan berbahasa Jepang mereka dalam tulisan. Siswa juga lebih bisa menggali kreativitasnya melalui fitur bahasa pada media *handphone* dan aplikasi Canva yang mudah diunduh.

Kesulitannya adalah siswa menjadi tidak konsentrasi pada pelajaran lain karena fokus dan lebih tertarik pada aplikasi Canva. Hal ini menyebabkan mereka menjadi kurang berminat dalam pembelajaran yang bersifat konvensional. Mereka juga tidak peka terhadap lingkungan.

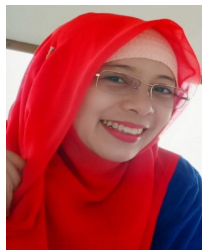
Daftar Pustaka

Norris, S. P., & Ennis, R. H. (1989). *Evaluating critical thinking (Practitioners' guide to teaching thinking series)*. Diakses dari <https://eric.ed.gov/?id=ED404836>.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018. (2018, 20 Desember). Diakses dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/>.

Situmorang, (2009). *Tujuan penggunaan media pembelajaran*. Diakses dari <https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/tujuan-penggunaan-media-pembelajaran>.

Biodata Penulis



Endah Wijayanti, yang lahir di Jakarta pada tanggal 21 Juni, telah menyelesaikan D-3 dan S-1 Bahasa dan Sastra Jepang di UI dan STBA JIA, kemudian mengikuti pendidikan S-1 Ilmu Administrasi Niaga di STIAM. Saat menjadi mahasiswa di UI, Endah Wijayanti sempat mendapatkan beasiswa pendidikan di Hachioji, Tokyo. Sebelum menjadi PNS Pemprov DKI Jakarta, ia bekerja sebagai sekretaris pada perusahaan Jepang. Beberapa kali ia lolos seleksi ke Jepang dan Thailand. Beberapa kegiatan telah diikuti, antara lain penyusunan beberapa buku bahan ajar bahasa Jepang yang dinaungi oleh The Japan Foundation dan pembuatan modul bahasa Jepang. Selain itu, Endah Wijayanti pun menulis cerpen dan puisi. Ada enam buku yang sudah dihasilkan. Alamat pos-elnya adalah endahwijayantii21@yahoo.com.

READTHEORY: *WEBSITE* RAMAH GURU PENYEDIA KUIS MEMBACA BAHASA INGGRIS

Eneng Uswatun Hasanah

MAN Insan Cendekia Serpong, Tangerang Selatan

Kemendikbud menjelaskan bahwa kemampuan literasi pada abad ke-21 berkaitan dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (2016). Kemampuan memahami seperti ini membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang seharusnya diasah oleh guru secara berkesinambungan dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang mendorong kemampuan literasi juga harus diusahakan karena menjadi bagian dari misi MAN Insan Cendekia Serpong. Sekolah ini memiliki target untuk menempatkan siswanya di perguruan tinggi favorit. Persiapan tes perguruan tinggi yang menitikberatkan pada kemampuan memahami teks harus direncanakan sejak awal, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Memahami teks dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau *English as a foreign language* (EFL) tidaklah mudah.

Guru memiliki kesulitan saat mencoba meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks, terutama terkait dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Pembelajaran yang baik seharusnya mengakomodasi perbedaan tersebut agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meningkatkan kemampuan membacanya. Namun, melakukan kegiatan membaca yang dipersonalisasi atau *personalized learning* menjadi tantangan bagi guru, terlebih jika guru ingin melakukannya secara berkelanjutan. ReadTheory dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut karena memberikan kuis sesuai dengan kemampuan tiap-tiap pengguna. Selain itu, penggunaan web ini praktis dan efisien karena menggunakan perangkat digital yang lebih disukai oleh generasi saat ini.

Sistem ReadTheory yang memberikan teks secara acak sesuai dengan kemampuan membaca membuat teks yang didapatkan siswa sangat bervariasi. Oleh karena itu, ReadTheory tidak digunakan untuk mengajar satu jenis teks atau kompetensi dasar tertentu. Pemanfaatan ReadTheory yang telah dilakukan dalam pembelajaran ini mengikuti pola Gerakan Literasi Nasional yang dianjurkan pemerintah. Salah satu pola yang diberikan adalah mengajak siswa membaca 15 menit per hari (Kemendikbud, 2016). Namun, karena keterbatasan jam pelajaran, pemanfaatan ReadTheory ini dilaksanakan 15 menit di awal setiap pembelajaran Bahasa Inggris. Meskipun demikian, kegiatan dilakukan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan.

ReadTheory untuk Kegiatan Membaca Tanpa Batas

Apa itu ReadTheory? ReadTheory adalah platform membaca daring (*online*) yang dapat digunakan oleh guru, orang tua, dan siswa dari berbagai level kemampuan membaca bahasa Inggris. Platform ini diakses gratis melalui readtheory.org. *Website* (situs web) ini memberikan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu untuk menentukan level siswa.

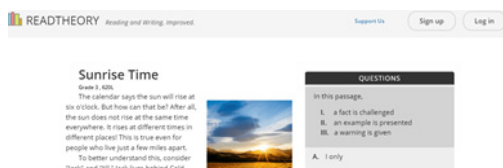
Tujuan utama media ini adalah meningkatkan kemampuan memahami bacaan dengan cara mengerjakan kuis-kuis singkat. Kuis ini terbilang singkat karena hanya memberikan sekitar 5—10 pertanyaan untuk satu teks. Jenis teks yang didapatkan bervariasi sesuai dengan kemampuan membaca siswa. Makin tinggi level siswa makin kompleks pula teks yang didapatkan.

Website ini dibuat seperti *game* (permainan). Siswa diberikan skor dalam bentuk poin yang dikenal dengan istilah *knowledge points* (KP). Ada beberapa cara untuk mendapatkan KP, yaitu menjawab pertanyaan dengan benar (+1 KP), menjawab pertanyaan tingkat tinggi dengan benar (+2 KP), lolos kuis (+15 KP), mendapatkan skor sempurna (+30 KP), dan menyelesaikan respons menulis (+1—25 KP). Tujuan utama adanya skor KP adalah memotivasi siswa dalam mengerjakan kuis dan mendeskripsikan kemajuan serta mencegah siswa mengerjakan kuis dengan asal-asalan. Oleh karena itu, siswa yang sering dan serius mengerjakan akan mendapatkan nilai KP tinggi.

Pada ReadTheory jumlah KP menentukan level. Ada dua puluh level yang dapat dicapai. Level bisa naik, turun, atau tetap berdasarkan perolehan skor. Skor akan naik jika kuis dapat dijawab dengan benar sekitar 90% atau lebih, tidak berubah jika 70%—90%, dan turun jika kurang dari 70%.

Bagaimana menggunakan ReadTheory? Berikut ini adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk memanfaatkan ReadTheory dalam pembelajaran.

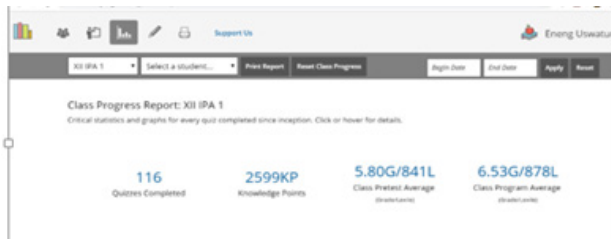
1. Guru dan siswa mengakses readtheory.org dan membuat akun terlebih dahulu. Pada halaman awal, seperti yang terlihat di bawah ini, guru dan siswa dapat melakukan registrasi dengan memilih *Sign up*. Setelah *sign up* (mendaftar), pengguna selanjutnya dapat memilih *Log in* untuk masuk.



Gambar 1 Halaman Muka ReadTheory

2. Guru menghubungkan akunnya dan akun siswa agar dapat memantau perkembangan membaca mereka. Ada beberapa cara untuk melakukannya. Guru dapat menambuhkan siswa secara manual, memberikan kode kelas, atau memberikan alamat pos-el (*e-mail*) yang digunakan kepada siswa.
3. Setelah melakukan registrasi, siswa dapat mengerjakan *pretest*. *Pretest* ini terdiri atas delapan teks berbagai level dengan satu pertanyaan untuk setiap teks. Setelah selesai, siswa mendapatkan level tertentu sesuai dengan hasil.
4. Siswa mengerjakan kuis yang diberikan sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan oleh guru.
5. Guru selanjutnya memantau kemajuan membaca siswa secara berkala.

Bagaimana dampak penggunaan ReadTheory dalam pembelajaran? Bagian menguntungkan dari ReadTheory adalah guru dapat memantau sendiri perkembangan membaca, baik per kelas maupun per siswa, melalui akun masing-masing. Perkembangan siswa yang dapat dilihat dalam akun guru adalah skor pengetahuan atau *knowledge points* (KP), level kemampuan membaca atau *grade level performance*, jumlah kuis yang sudah diambil siswa atau *quizzes taken*, dan *level lexile* atau *grade lexile performance*, seperti yang tampak pada gambar berikut.



Gambar 2 Laporan Perkembangan Membaca Per Kelas

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, informasi yang didapatkan saat kita masuk ke menu *Progress* adalah kelas tersebut berhasil menyelesaikan sekitar 116 kuis, mendapatkan 2.599 KP, sebelumnya memiliki nilai *pretest* di level 5,80 dan tingkat kesulitan teks atau *lexile* 841. Laporan per hari itu mencatat bahwa selama program rata-rata level kelas menjadi 6,53 dan *lexile* 878. Perubahan dari 5,80 ke 6,53 merupakan hasil dari proses mengerjakan kuis secara berkala yang dilakukan oleh siswa. Selain itu, melihat jumlah kuis yang diselesaikan, siswa juga antusias mengerjakan ReadTheory di luar pembelajaran.

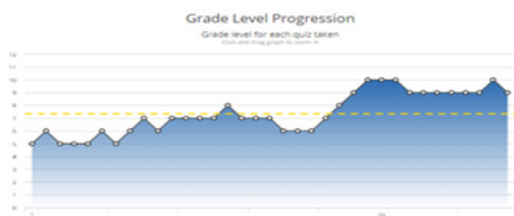
Selain laporan kelas, ada juga laporan individu seperti terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3 Laporan Perkembangan Membaca Siswa X

Siswa tersebut berada pada level *Ascendant* (sebuah level tertentu di ReadTheory), memperoleh 803 KP, menyelesaikan dengan baik atau lolos 27 dari 34 kuis yang dikerjakan, serta hasil *pretest*-nya berada pada level 5 dan *lexile* 820. Saat program berlangsung, level menjadi 7,37 dan *lexile* 951.

Grafik di bawah ini mencatat perkembangan level untuk siswa yang sama. Walau grafik terlihat turun-naik, bisa dilihat bahwa perkembangan level membaca siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan.



Gambar 4 Perkembangan Level Membaca Siswa X

Guru juga dapat melihat dan mempelajari kuis-kuis yang telah diambil siswa seperti terlihat pada gambar berikut.

Quiz History

Summary information for quizzes completed since inception.

Note that Lexile measures do not indicate the student's level of comprehension of the passage or the Lexile measure of the student.

Number	Title	Date Taken	Grade Level	Lexile Level	Score
#34	<i>Avrilanchel</i>	10/15/2019	Ten	1200L	62%
#33	<i>Do Animals Dream?</i>	10/15/2019	Nine	1160L	100%

Gambar 5 Laporan Kuis Siswa X

Pada halaman ini *feedback* atas respons siswa, baik benar maupun salah, diberikan secara detail sehingga guru dapat melakukan evaluasi.

Secara umum, pengalaman penulis memanfaatkan ReadTheory menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan kuis. Hal ini memberikan efek positif karena dilakukan secara terus-menerus.

Ada beberapa penelitian yang menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan ReadTheory. Romeo dkk. (2016) melakukan penelitian terhadap 1.100 instruktur di Amerika Serikat yang telah menggunakan ReadTheory selama 1—12 bulan terhadap siswanya. Hasilnya menggambarkan respons positif di beberapa aspek, yaitu lebih dari 80% melaporkan bahwa ReadTheory meningkatkan skor tes membaca siswa; lebih dari 70% menyatakan ada peningkatan level membaca siswa; hampir 70% menyatakan ada peningkatan kepercayaan diri siswa saat mengikuti tes; serta hampir 80% menyatakan siswa merasa tertarik dan puas menggunakan ReadTheory.

Tempest (2018) melakukan penelitian dalam konteks EFL (*English as a foreign language*) atau bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang tidak dipakai sehari-hari. Berdasarkan hasil survei terhadap 25 siswa di Universitas Sojo, Jepang selama satu semester atau 15 minggu, Tempest menemukan bahwa 86% siswa menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa ReadTheory meningkatkan kemampuan membaca. Nilai ini naik dibandingkan penggunaan platform membaca lain yang diberikan di semester sebelumnya.

ReadTheory secara umum memberikan banyak kemudahan. Pertama, *website* ini praktis, baik dilihat dari segi persiapan, penyelenggaraan, maupun evaluasi. Dari segi persiapan, guru tidak perlu menyiapkan teks yang berbeda sesuai dengan kemampuan membaca siswa. Dari segi penyelenggaraan, guru tidak perlu mendistribusikan soal dan siswa pun mengerjakannya secara digital sehingga bisa dikerjakan kapan dan di mana saja. Guru yang memiliki keterbatasan jam pelajaran bahkan dapat menggunakannya sebagai bahan pengayaan di luar pembelajaran. Selanjutnya, dari segi evaluasi, media ini memberikan kemudahan bagi guru untuk memantau perkembangan membaca siswa dari waktu ke waktu. Siswa bahkan langsung mendapatkan *feedback* dari setiap respons yang tidak tepat secara detail. Mereka bisa belajar dari kesalahan dan seiring waktu dapat meningkatkan kemampuan membacanya.

Kesulitan guru yang paling utama terletak pada perangkat digital dan koneksi internet yang tentunya harus sama-sama dimiliki oleh guru dan murid. Namun, jika perangkat tersebut tidak tersedia di area sekolah, guru masih bisa menggunakan ReadTheory di luar jam pelajaran.

Sudah tertarik menggunakan ReadTheory? Berikut ini adalah tips untuk menggunakan *website* tersebut.

1. Guru harus memberikan panduan saat awal penggunaan. Panduan tersebut harus berisi kapan siswa menggunakannya dan bagaimana guru memantau dan memberikan evaluasi. Evaluasi yang diberikan tidak harus bersifat formal, bisa juga berupa motivasi agar siswa selalu bersemangat mengerjakan kuis, misalnya dengan membuat papan atau tabel level siswa di dalam ruang kelas. Pada tabel ini guru bisa menempel *badge level* sesuai dengan level terakhirnya. Dengan cara ini, siswa termotivasi untuk naik ke level berikutnya.
2. Untuk mencapai hasil yang maksimal, penggunaan ReadTheory harus dilakukan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penulis juga menggunakan ReadTheory sebagai materi pendamping tambahan di luar pembelajaran.
3. Guru harus konsisten dalam memantau perkembangan kemajuan siswa dan menyediakan waktu untuk mengecek dan mendiskusikan teks-teks yang dirasa sulit oleh siswa. Jika diperlukan, evaluasi formal pun dapat dilakukan.
4. Selain kemudahan di atas, *website* ini juga memiliki keunggulan lain, yaitu menyediakan fitur menulis yang meminta respons dalam bentuk menulis singkat. Fitur ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis. Fitur ini dapat diaktifkan dan dinonaktifkan sesuai dengan keinginan guru.

Demikian pemanfaatan ReadTheory untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, penulis berharap dengan *website* ini akan ada banyak siswa menjadi pemelajar sepanjang hayat, tak terbatas ruang dan waktu.

Daftar Pustaka

- Kemendikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah menengah atas*. Jakarta: Direktorat PSMA Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Romeo, G., Hock, T., & Plante-Kropp, A. (2016) *ReadTheory.org data collection study 2.0*. Diakses dari <https://readtheory.org/static/pdf/RTStudy2> pada 11 November 2019.
- Tempest, C. (2018). Implementation of ReadTheory in a University EFL Context. *CUE Journal*, 11(1), hal 81-91. Diakses dari jaltcue.org/files/OnCUE/OCJ11.1/OCJ11.1_pp81-91_Tempest.pdf pada 11 November 2019.

Biodata Penulis



Penulis memiliki nama lengkap Eneng Uswatun Hasanah. Penulis lahir di Pandeglang, sebuah kabupaten di Provinsi Banten, pada tanggal 10 Agustus 1984. Penulis menyelesaikan S-1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten pada tahun 2005. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan studi ke Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung dan lulus tahun 2009. Penulis saat ini bekerja sebagai guru Bahasa Inggris di MAN Insan Cendekia Serpong, sebuah sekolah di bawah Kementerian Agama yang berlokasi di wilayah Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Penulis memiliki ketertarikan pada bidang pendidikan bahasa, psikologi pendidikan, dan penelitian dalam bidang pendidikan.

MOODLE DALAM MEMBACA TEKS NARATIF

Erni Yulianti

SMAN 1 Pangkalpinang, Bangka Belitung

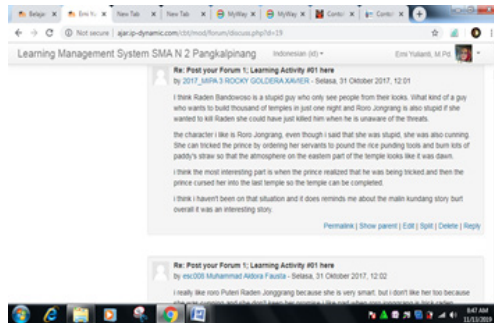
Membaca karya sastra dalam teks naratif menjadi hal penting dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah atas. Karya sastra memainkan peranan penting dalam mengapresiasi dan mengeksplorasi sebuah teks dalam bentuk naratif. Dalam hal ini, kemampuan siswa SMAN 1 Pangkalpinang dalam mengeksplorasi dan mengapresiasi karya sastra masih rendah karena minimnya kosakata siswa, rendahnya minat membaca, dan konsep dari karya sastra tersebut. Siswa menganggap memahami karya sastra sebagai hal yang membosankan karena teks dalam karya sastra memiliki kata-kata yang sulit. Oleh karena itu, mereka menemukan kesulitan dalam menyimpulkan isi dan nilai moral dalam cerita.

Peran guru dalam pembelajaran sastra menjadi hal yang perlu diperhatikan. Dalam pembelajaran di kelas, intervensi guru dalam mengajar karya sastra masih belum maksimal. Guru hanya mengamati siswa membaca atau menulis, bahkan mereka jarang atau tidak pernah memberikan umpan balik dari pemahaman siswa dalam membaca cerita tersebut. Hal ini disebabkan guru masih menemukan kesulitan dalam mengajar dan menerapkan metode yang sesuai dalam pengajaran karya sastra.

Untuk mengatasi masalah pada kompetensi dasar 3.8 mengenai karya sastra berbentuk teks naratif, penulis mengintegrasikan Moodle. Moodle merupakan *software open source system* yang dapat diakses melalui telepon cerdas (*smartphone*) atau komputer secara daring (*online*) dan luring (*offline*) yang bisa dilakukan di luar atau di dalam kelas. Dengan Moodle, sistem belajar mengajar tidak terbatas ruang dan waktu karena bisa diakses di mana pun siswa berada.

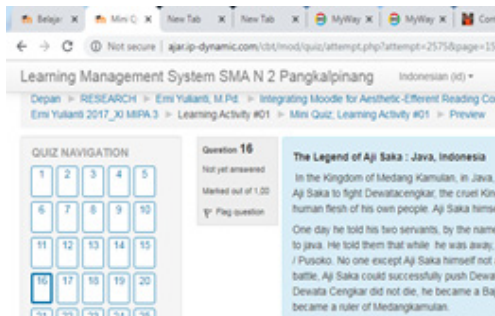
Mengapa Menggunakan Moodle?

Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) merupakan salah satu aplikasi LMS (*learning management system*) berbasis web yang dipakai untuk membangun aplikasi *e-learning*. *Software* ini bisa diunduh melalui <http://download.moodle.org/>. Ada sembilan fitur dalam Moodle yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, penulis hanya menggunakan dua fitur dalam mendukung kegiatan pembelajaran karya sastra, yaitu *Forum* dan *Quiz*. *Forum* merupakan wahana diskusi secara *online* atau *offline* antara guru dan siswa dalam membahas topik-topik pembelajaran. *Forum* memfasilitasi siswa dalam berinteraksi di luar atau di dalam kelas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan/respons terhadap karya sastra. Selain itu, *Forum* juga dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa yang pemalu atau tidak bisa berbicara di depan di kelas, tetapi memiliki kemampuan yang baik dalam menulis.



Gambar 1 Forum dalam Diskusi Kelas

Selanjutnya, Quiz digunakan oleh guru untuk melakukan ujian atau tes, baik secara *online* maupun *offline*. Quiz diberikan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap teks naratif setelah memahami teks tersebut dalam Forum.



Gambar 2 Quiz dalam Moodle

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Moodle dalam kegiatan membaca karya sastra siswa adalah sebagai berikut.

1. Guru meminta siswa untuk mengakses kegiatan di platform Moodle di *belajar.smadapkp.sch.id* (aktivitas online).
2. Siswa membaca karya sastra dalam teks naratif.
3. Siswa memahami kosakata yang sulit yang terdapat dalam teks dibantu oleh siswa lain dan guru.
4. Setelah memahami teks, siswa menjawab pertanyaan sederhana dari karya sastra yang mereka unggah dari Forum. Pertanyaannya adalah sebagai berikut.
 - a. Apa yang kamu pikirkan tentang cerita itu?
 - b. Bagian mana dalam cerita yang kamu anggap menarik?
 - c. Jika kamu adalah karakter utama cerita, apa yang akan kamu lakukan?
 - d. Siapa karakter dalam cerita?
 - e. Apakah kamu memiliki pengalaman yang sama dengan cerita tersebut?
 - f. Hal apa dalam cerita yang mengingatkan sesuatu dalam kehidupanmu?

5. Siswa mengepos jawaban mereka ke *Forum*.
6. Guru memberikan komentar terhadap jawaban siswa terkait cerita yang diberikan.
7. Guru dan siswa menganalisis isi cerita sehingga siswa dapat menyimpulkan isi cerita dan pesan moral dalam cerita.
8. Setelah diskusi kelas dalam *Forum*, guru dan siswa menganalisis pemahaman teks dan siswa menjawab teks yang diberikan dalam *Quiz*.
9. Siswa melakukan latihan dan *Quiz* yang diakses di belajar.smadapkp.sch.id dalam aktivitas *online*. Untuk mengetahui nilai dari tes yang diberikan, siswa bisa mengaksesnya di *Grade*.

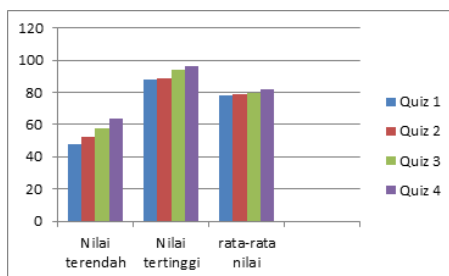
Adapun dampak yang penulis rasakan dalam pengintegrasian Moodle dalam pemahaman karya sastra dalam bentuk teks naratif adalah motivasi siswa dalam belajar karya sastra makin meningkat. Siswa merasa senang memanfaatkan Moodle dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini tampak dari kuesioner penelitian yang diberikan oleh penulis kepada siswa SMAN 1 Pangkalpinang.



Grafik 1 Sikap Siswa terhadap Pemanfaatan Moodle

Data dari seluruh aspek sikap siswa terhadap pemanfaatan Moodle menunjukkan 29% siswa sangat setuju, 57% setuju, dan 14% tidak pasti. Dengan kata lain, data tersebut menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap Moodle untuk mendukung pemahaman membaca karya sastra dalam teks naratif adalah positif (86%).

Melalui fitur *Forum*, siswa dengan mudah memahami karya sastra dalam teks naratif karena siswa dapat berdiskusi dengan teman dan guru dalam memahami kosakata sulit. Dengan kata lain, Moodle merupakan sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami karya sastra dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi siswa. Data di kelas penulis menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai siswa dari *Quiz* 1 sampai dengan *Quiz* 4 dalam kegiatan pemahaman bacaan karya sastra. Hal ini selaras dengan penelitian Brine dkk. (2007), Ali & Jaafar (2010), dan Robb & Kano (2013). Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Moodle memberikan dampak positif bagi guru dalam memberikan tugas individu dan kelompok secara efektif terhadap kegiatan pemahaman membaca teks bahasa Inggris sebagai *English as a foreign language*. Hal ini menunjukkan bahwa Moodle memberikan kontribusi dalam pembelajaran karya sastra.



Grafik 2 Pencapaian Hasil Siswa dalam Quiz

Dengan pemanfaatan teknologi, Moodle menjadi sebuah cara baru untuk belajar bahasa Inggris, terutama dalam pembelajaran karya sastra. Guru dapat mengelola dan mengendalikan proses belajar mengajar dengan Moodle dalam *Forum* dan *Quiz*.

Adapun kemudahan yang bisa didapatkan dengan pemanfaatan Moodle di kelas adalah sebagai berikut.

1. Moodle sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memberikan materi pembelajaran kepada siswa dari mana saja dan bisa di akses dari mana saja oleh siswa.
2. Moodle memberikan sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru dapat memilih fitur-fitur yang tersedia dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari karya sastra.

Namun, terdapat kelemahan dalam pengintegrasian Moodle dalam memahami karya sastra saat proses belajar mengajar, yakni sebagai berikut.

1. Pemanfaatan Moodle menjadi terbatas karena Moodle merupakan sistem berbasis web sehingga membutuhkan koneksi internet dan ruang *hosting* yang cukup. Selain itu, siswa tidak diizinkan untuk mengunggah gambar atau fail (*file*) untuk mendukung diskusi *online* mereka karena sekolah hanya memiliki satu ruang *hosting* dengan kuota 1 GB.
2. Guru harus menambah waktu untuk membimbing para siswa yang memiliki kemampuan terbatas dalam menggunakan Moodle.

Daftar Pustaka

- Ali, N. M. & Jaafar, J.M. (2010). A comparative study of moodle and traditional reading comprehension test. *IEEE Computer Society*. doi: 10.1109/ICCRD.2010.60.
- Brine, J., Wilson, I., & Roy. D. (2007). Using moodle and other software tools in EFL courses in a Japanese IT University. *Seventh International Conference on Computer and Information Technology*, 1059-1054. doi: 10.1109/CIT.2007.82.
- Robb, T. & Kano, M. (2013). Effective extensive reading outside the classroom: A large-scale experiment. *Reading in a Foreign Language*, 25(2), 234–247.

Biodata Penulis



Penulis bernama Erni Yulianti. Ia dilahirkan di Manggar, 13 Juli 1980. Ia adalah seorang guru Bahasa Inggris di SMAN 1 Pangkalpinang. Ia menempuh pendidikan pascasarjana jurusan Bahasa Inggris di Universitas Lampung dan lulus pada tahun 2018. Beberapa tulisannya telah diterbitkan dalam buku dan artikel, yaitu *Merdeka, Belajar dan Berbagi, Peran Guru dalam Pendidikan Karakter, Praktik Baik Pembelajaran* yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, serta artikel berjudul "Pendekatan dalam *Genre Based* dalam Pengajaran Menulis Teks Ekposisi" yang dimuat dalam *Jurnal Pendidikan Unila* tahun 2017 dan "Pemanfaatan *Grammarly in* dalam Pengajaran Menulis Teks *Recount* Melalui Pendekatan *Genre Based*" yang dimuat dalam *Jurnal Internasional Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Sosial* tahun 2017. Alamat pos-el penulis adalah ernismansa@gmail.com.

COMIC STRIP BERBAHASA INGGRIS, MENUJU KECAKAPAN ABAD XXI

Fariah
SMKN 25 Jakarta

Kebijakan Kurikulum 2013 Revisi menyatakan bahwa kecakapan abad XXI menjadi *keyword* dalam pembelajaran. Kecakapan tersebut meliputi tiga hal, yaitu C4 (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*), literasi, dan pendidikan karakter. Tiga kecakapan tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran. Pembelajaran di SMK dikenal dengan *dual system*, yaitu belajar di kelas dan praktik industri. Dunia industri saat ini memerlukan sumber daya manusia yang terampil dan bermartabat. Siswa lulusan SMK diharapkan menjadi tenaga terampil yang siap kerja di dunia industri sesuai dengan kompetensi keahliannya.

Berdasarkan situasi tersebut, guru mengarahkan siswa untuk memiliki keterampilan yang diperlukan oleh dunia kerja. Untuk mendidik siswa terampil, SMKN 25 Jakarta menerapkan praktik kerja industri selama 3 bulan kepada siswa kelas 11. Melalui pengalaman praktik ini, sekolah menerima penilaian bahwa siswa kurang terampil dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris melalui telepon. Berdasarkan hal tersebut, guru mencari media pembelajaran terkait pesan sederhana melalui telepon.

Berdasarkan Perdirjen No. 464 Tahun 2018, KD 3.15 dan KD 4.15 adalah menganalisis dan menyusun teks terkait pesan sederhana lewat telepon. Terkait hal itu, guru memilih media pembelajaran Comic Strip untuk melatih siswa berbahasa Inggris terkait pesan sederhana lewat telepon. Comic Strip merupakan media literasi digital pada zaman modern ini. Siswa zaman sekarang menyukai permainan menggunakan media digital. Saat ini setiap siswa sudah memiliki gawai. Gawai lebih sering digunakan untuk kegiatan lain, bukan untuk kegiatan belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa, guru mengarahkan siswa untuk menggunakan gawai.

Aplikasi Comic Strip pada gawai bisa digunakan sebagai media belajar terkait pesan sederhana lewat telepon, yaitu KD Bahasa Inggris kelas 11. Manfaat media pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk kreatif berkarya sesuai dengan tantangan permasalahan abad XXI.

Siswa SMK tidak suka menerima model penyampaian materi yang konvensional. Dengan menggunakan Comic Strip dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa menjadi senang dan semangat dalam belajar. Kecakapan menulis dialog berbahasa Inggris dan bereksplorasi menghasilkan ide baru yang kreatif.

Comic Strip

Comic Strip adalah sebuah aplikasi yang tersedia pada Play Store dan digunakan untuk membuat komik dengan gambar yang diinginkan oleh pembuatnya. Aplikasi Comic Strip ini tidak berbayar. Comic Strip dapat diunduh dan dapat digunakan tanpa jaringan internet. Tujuan penggunaan Comic Strip adalah siswa dapat membuat komik sendiri berdasarkan foto yang tersedia di galeri atau mengambil gambar langsung yang dibutuhkan. Manfaat lain dari penggunaan Comic Strip adalah untuk meningkatkan kompetensi berpikir kritis sehingga menciptakan ide-ide kreatif.

Cara menggunakan media Comic Strip adalah sebagai berikut.

1. Siswa diarahkan mengunduh aplikasi dari Play Store dan memasangnya pada gawai.



Gambar 1 Comic Strip pada Play Store

2. Siswa membuka aplikasi Comic Strip



Gambar 2 Menu Awal dengan Berbagai Ikon

3. Mengikuti petunjuk ikon yang tersedia dalam penggunaan Comic Strip



Gambar 3 Menu Awal dengan Berbagai Ikon dan Keterangan Fungsinya

Langkah-langkah dalam menyusun satu *frame* Comic Strip adalah sebagai berikut.

1. Ikon tiga setrip digunakan untuk memilih *background*, menulis judul komik, dan memilih *frame* yang disukai.
2. Ikon kamera digunakan untuk mengambil gambar (foto). Bisa juga dipilih ikon galeri foto untuk menggunakan foto sebagai tokoh dalam komik.
3. Ikon *speech balloon* digunakan untuk menyusun kalimat percakapan pada komik yang disesuaikan dengan petunjuk pembicara pada layar *balloon*. Lakukan hal yang sama ke-pada pasangan bicara.

4. Ikon merah digunakan untuk *fixed in place* agar posisinya tidak bergeser.
5. Pilih ikon *pow* untuk menambahkan efek dramatis kartun pada gambar.
6. Kelima langkah tersebut dilakukan untuk menyusun *frame* selanjutnya. Setelah cukup, diatur satu halaman yang memuat beberapa lembar *frame* dialog.



Gambar 4 Contoh Hasil Kerja Siswa dengan Comic Strip Terkait Pesan Sederhana Lewat Telepon

Pembelajaran dengan menggunakan media Comic Strip menjadi hal yang disukai oleh siswa. Media ini dapat digunakan di kelas berapa pun di SMK. Media ini juga sesuai dengan model pembelajaran apa pun pada Kurikulum 2013. Model pembelajaran siswa aktif sangat sesuai karena siswa akan bekerja sama dan berkreasi.

Model PBL (*problem based learning*) dengan media “Comic Strip berbahasa Inggris, menuju kecakapan abad XXI” yang diterapkan pada kelas 11 SMKN 25 Jakarta menuntut siswa untuk aktif. Pembelajaran PBL memiliki beberapa langkah, yaitu orientasi masalah, mengorganisasikan siswa, membimbing penyelidikan individu/kelompok, mengembangkan, dan menyajikan hasil karya.

Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Orientasi masalah: kesulitan dalam merespons percakapan bahasa Inggris melalui telepon
2. Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari interaksi terkait merespons pesan melalui telepon

3. Mengorganisasikan siswa dengan mengatur pola kerja siswa berpasangan membuat dialog
4. Membimbing siswa (individu/kelompok) mulai dari mengunduh aplikasi sampai membuat komik
5. Melakukan evaluasi terkait unsur kebahasaan pada dialog dengan bertukar hasil kerja untuk perbaikan sebelum hasil kerja dicetak
6. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan mencetak komik hasil kerja literasi pembelajaran siswa



Gambar 5 Kegiatan Siswa Belajar dengan Comic Strip Terkait Pesan Sederhana Lewat Telepon

Pembelajaran ini berdampak pada pengalaman belajar siswa yang menyenangkan. Siswa merasa puas karena mampu menyelesaikan pembelajaran pada KD 3.15 dan 4.15. Dampak lainnya, komunikasi antarsiswa lebih aktif dan terarah sehingga pembelajaran terlaksana sesuai dengan tujuan KI/KD.

Perolehan hasil belajar tidak hanya pada pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berkembang pada minat dan semangat siswa memperoleh hasil terbaik dalam pembelajaran. Pada mata pelajaran apa pun siswa menjadi terbiasa melakukan langkah-langkah cara berpikir kritis, berkolaborasi, berkarya, dan menyampaikan hasil pembelajaran.

Perolehan hasil belajar lainnya adalah peningkatan nilai kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan dilihat dari nilai ulangan kelas 11 dan nilai rata-rata persentase seperti yang tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Peningkatan Rata-Rata Nilai Raport Bahasa Inggris

Nilai Kompetensi Dasar	Rata-Rata Nilai Ulangan I	Rata-Rata Nilai Ulangan II
KD 3.1	82,50	85,00
KD 3.2	89,00	90,00
KD 3.3	89,50	90,65

Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian yang relevan telah dilakukan, yaitu penelitian oleh Riska Widyastutningsih. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada kelas kontrol (7F) hasil nilai tes awal (*pretest*) rata-rata 72,85 dan nilai tes akhir (*posttest*) 73,80, selisihnya hanya 0,95. Kelas tersebut menggunakan metode konvensional atau tidak menggunakan media pembelajaran komik. Sementara itu, kelas eksperimen (7C) memperoleh nilai *pretest* rata-rata 55,45 dan *posttest* 76,59, selisihnya 21,14.

Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran komik, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan ketika hanya menggunakan metode konvensional.

Beberapa manfaat keberhasilan diperoleh siswa. Manfaat bagi siswa adalah memberikan pengalaman belajar pemanfaatan teknologi informasi dan aplikasi Comic Strip untuk praktik percakapan terkait pesan sederhana lewat telepon. Siswa memperoleh situasi belajar yang menyenangkan dan mengalami penumbuhkembangan pendidikan karakter dalam mendesain Comic Strip. Kegiatan ini meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar, khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris.

Manfaat keberhasilan juga diperoleh guru. Manfaat bagi guru adalah dapat mengembangkan strategi pembelajaran dengan metode yang inovatif dan menyenangkan. Guru juga mampu mengimplementasikan Kurikulum 2013 Revisi dengan baik. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan implementasi pembelajaran abad XXI dengan C4 (*critical thinking and problem solving, creative and innovation, communication and collaboration*) sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Media Comic Strip sangat mudah dan menyenangkan untuk digunakan. Media ini dapat dilakukan secara *offline* atau tanpa jaringan internet jika sudah diunduh. Comic Strip bisa meningkatkan semangat belajar siswa.

Hasil pembelajaran bisa dibuat dalam karya literasi berupa buku kumpulan komik siswa. Pembelajaran dengan media ini juga memberikan inspirasi kepada guru mata pelajaran lain untuk membangun komunikasi yang lebih baik dalam pembelajaran.

Kesulitan yang ditemui pada media ini adalah dibutuhkan ketelitian untuk menyesuaikan ukuran, pilihan gambar, serta ukuran kata yang akan digunakan dalam dialog pada komik. Hampir semua kelas menyukai aplikasi Comic Strip. Komik yang dihasilkan siswa menjadi sebuah hiburan layaknya membaca *webtoon* pada gawai.

Daftar Pustaka

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016. (2016, 28 Juni). Diakses dari <https://bsnp-indonesia.org/>.

Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 464/D.D5/KR/2018. (2018, 30 Agustus). Diakses dari <https://psmk.kemdikbud.go.id/>.

Widyastutiningsih, R. (2018). *Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bencana banjir di SMP Negeri 2 Kartasura Kabupaten Sukoharjo* (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Biodata Penulis



Penulis “Comic Strip Berbahasa Inggris, Menuju Kecakapan Abad 21” bernama Fariah, yang lahir di Jakarta, 5 Juli 1973. Penulis adalah guru Bahasa Inggris di SMK Negeri 25 Jakarta. Pendidikan terakhir yang ditempuh adalah Magister English Translation, Universitas Gunadarma, Jakarta. Beberapa prestasi pernah diperoleh, yaitu penghargaan 10 tahun (2004—2014) menjadi dosen di Universitas Indraprasta PGRI, Juara 2 Guru Berprestasi Wilayah 2 Jakarta Selatan (2019), dan penghargaan sebagai Learning Facilitator STST dari IGI. Karya yang sudah dihasilkan adalah buku ber-ISBN sebagai modul pembelajaran Bahasa Inggris untuk Jurusan FTMIPA yang berjudul *English for Science and Technology Book 1* (untuk semester 1), *English for Science and Technology Book 2*, serta buku antologi *Core Skills*. Penulis juga aktif sebagai pengurus MGMP Bahasa Inggris SMK DKI Jakarta. Alamat pos-el penulis adalah fariahfth@gmail.com.

EVALUASI BELAJAR MENGGUNAKAN *SMART WHEEL*

Feira Fajar Kariena
SMKN 1 Tambun Selatan, Bekasi

Pada era milenial siswa dituntut untuk dapat berbahasa Inggris dengan baik karena bahasa Inggris sudah menjadi bahasa universal yang dapat menjembatani siswa dengan dunia teknologi, pendidikan, perdagangan, politik, dan sebagainya (Kumparan, 2017). Lalu, siapakah generasi milenial? Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, generasi milenial adalah generasi yang lahir di antara tahun 1980-an dan 2000-an, yang kehidupannya tidak dapat lepas dari teknologi.

Mengajar siswa SMK generasi milenial merupakan tantangan tersendiri. Siswa milenial sudah tidak bisa belajar hanya dengan papan tulis dan buku, terlebih lagi dalam mempelajari bahasa Inggris yang bukan bahasa ibunya dan sering kali terlihat sebagai horor bagi siswa untuk mempelajarinya. Siswa tidak segan untuk bersikap pasif saat diminta untuk mengulas pelajaran.

Guru sebagai fasilitator harus berupaya untuk memberikan sesuatu yang menarik, yang membuat siswa terkesan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih aktif sehingga tercapailah kompetensi dasar yang diharapkan.

Kompetensi dasar yang akan dicapai adalah keterampilan berbicara poin 4.8, yaitu menangkap makna dalam teks deskriptif, lisan dan tulis, sederhana, tentang orang, tempat wisata, dan bangunan bersejarah terkenal. Kompetensi tersebut menuntut siswa untuk aktif berbicara. Media yang dapat mendorong siswa milenial untuk lebih aktif berbicara dalam bahasa Inggris salah satunya adalah media permainan yang berbasis teknologi.

Melalui tulisan ini, akan diperkenalkan praktik baik penggunaan *smart wheel* sebagai salah satu alternatif media permainan berbasis teknologi. Media ini dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa milenial.

Mengapa *smart wheel*? *Smart wheel* merupakan media yang dapat menghidupkan suasana kelas dan membuat evaluasi belajar menjadi lebih menyenangkan. Selaras dengan pernyataan Cristina Cabal (2016), "*It's a lot of fun to work with-spinning a wheel normally is, isn't it? But it also has a lot of potential to teach/learn English*".

Sang *Smart Wheel*

Apakah guru-guru sekalian pernah menonton tayangan *Game Super Deal*? Jika iya, pasti pernah melihat ada *wheel* yang diputar oleh para peserta *game*. Mereka memutar *wheel* tersebut untuk memperoleh keberuntungan. Sungguh permainan yang sangat menarik, bukan?

Kabar baiknya, *wheel* ini kini bisa dibuat untuk mengevaluasi hasil belajar siswa (Cristina Cabal, 2016). *Wheel* tersebut dinamakan *smart wheel*.

Mengapa dinamakan *smart wheel*? *Wheel* ini bukan sembarang *wheel*, *wheel* ini pintar, bisa mendorong siswa aktif berbicara bahasa Inggris.

Smart wheel merupakan media digital sederhana yang dibuat dengan menggunakan Power-Point.

Di luar negeri *wheel* seperti ini sudah biasa digunakan sebagai media pembelajaran, yang disebut *wheel of fortune*. "*Wheel of Fortune*" is a "game of guessing" in which contestants get money on an exact guess. But, you might wonder as to how this could be used to teach English that will be having loads of fun." (Sweta, 2019)

Menggunakan *smart wheel* sangatlah mudah. Guru hanya membutuhkan laptop, proyektor, dan tentunya sang *smart wheel* sebagai pemeran utama. Media ini dapat digunakan pada 20 menit terakhir jam pelajaran saat siswa mungkin sudah mulai bosan. *Smart wheel* sangat efektif digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar saat itu.

Berdasarkan hasil pengamatan guru, sebelum menggunakan *smart wheel* dalam mempelajari *describing people*, siswa hanya sebatas memahami materi. Siswa tidak berani untuk berbicara karena suasana kelas terkesan formal. Setelah menggunakan *smart wheel*, siswa jadi tertarik untuk berbicara karena suasana menjadi santai dan menyenangkan.



Gambar 1 *Smart Wheel* sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa Milenial Masa Kini

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan *smart wheel*.

1. Guru mengajarkan terlebih dahulu materi sesuai dengan kompetensi dasar yang telah disampaikan pada bagian awal.
2. Guru menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan *smart wheel*.
3. Guru memilih siswa secara acak dengan cara menyanyikan lagu sambil mengoperkan *marker*.
4. Siswa yang memegang *marker* pada akhir lagu harus maju ke depan untuk memutar sang *smart wheel*.
5. Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan kata berdasarkan hasil putaran sang *smart wheel*. Jika siswa mendapatkan nama temannya, berarti mereka harus mendeskripsikan temannya. Apabila siswa mendapatkan *jacpot*, siswa dapat memilih nama temannya. Namun, apabila siswa mendapat *zonk*, guru yang menentukan siapa yang harus dia deskripsikan. Seru, bukan?

Dengan memanfaatkan *smart wheel*, tercapailah tujuan pembelajaran yang dikehendaki, yaitu siswa mampu mendeskripsikan seseorang.

Dalam mengaplikasikan media ini, guru mendapati kesulitan dan kemudahan. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan kesulitan dan kemudahan dalam penggunaan *smart wheel* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tabel 1 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Smart Wheel*

Kemudahan	Kesulitan
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Smart wheel</i> sangat mudah digunakan karena guru hanya perlu menginput bahan ajar untuk dievaluasi. 2. <i>Smart wheel</i> mudah dimodifikasi oleh guru sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. 3. <i>Smart wheel</i> membuat guru lebih mudah menciptakan pembelajaran yang lebih meriah dan menyenangkan. 4. <i>Smart wheel</i> dapat digunakan oleh guru untuk semua materi pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>smart wheel</i> memerlukan komputer dan proyektor sehingga sulit diaplikasikan di luar ruangan. 2. Kolom dalam <i>wheel</i> terbatas sehingga guru sulit memasukkan banyak kata.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangannya, media ini cukup efektif dalam mengevaluasi hasil belajar siswa milenial “yang menyukai pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar” (Ruang Guru, 2016).

Daftar Pustaka

- Generasi milenial. (2016). Dalam *KBBI daring*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/generasi%20milenial>.
- Kumparan Style. (2017). *5 manfaat pandai berbahasa Inggris di era milenial*. Diakses dari <https://kumparan.com/utomo-priyambodo/5-manfaat-pandai-berbahasa-inggris-di-era-milenial>.
- Gheetsul-wudda. (2014). Media pembelajaran dan keberhasilan. Diakses dari <http://gheet-sul-wudda.blogspot.com/2014/08/media-pembelajaran-dan-keberhasilan.html>.
- Sweeta. (2019). *How wheel of fortune could be used to teach English*. Diakses dari <https://www.queppelin.com/how-wheel-of-fortune-could-be-used-to-teach-english/>.
- Cristina Cabal. (2016). *10 creative ways to use the wheel of fortune to teach English*. Diakses dari <https://www.cristinacabal.com/?p=5269>.
- Ruang Guru (2016). Inilah perbedaan gaya belajar antar generasi: Traditionalist, baby boomers, X, millennials, dan Z. Diakses dari <https://blog.ruangguru.com/perbedaan-gaya-belajar-antar-generasi>.

Wahyu Widayat (2018, Oktober 28). *Implementasi pengembangan kecakapan abad 21 melalui fitur kelas maya portal rumah belajar*. Diakses dari <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/implementasi-pengembangan-kecakapan-abad-21-melalui-fitur-kelas-maya-portal-rumah-belajar/>.

Biodata Penulis



Feira Fajar Kariena, yang akrab dipanggil Fey, lahir di Garut pada tanggal 23 Februari 1988. Penulis merupakan lulusan Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2010. Penulis saat ini menjalankan tugasnya sebagai guru Bahasa Inggris dan guru guiding pada mata pelajaran Produktif Usaha Perjalanan Wisata di SMKN 1 Tambun Selatan, Bekasi. Penulis pernah terlibat dalam penulisan soal berstandar nasional yang dinaungi oleh PPPPTK. Saat ini penulis juga aktif menulis di blog feirafajark.blogspot.com. Alamat pos-el penulis adalah ffeira99@gmail.com.

VLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Fitrian Wulandari

SMAN 1 Padalarang, Kabupaten Bandung Barat

Dalam pembelajaran di kelas, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada abad ke-21 ini pembelajaran dituntut untuk menciptakan siswa berkarakter yang memiliki kompetensi 4C, yaitu *critical* (kritis), *creative* (kreatif), *communicative* (komunikatif), dan *collaborative* (kolaboratif). Kompetensi tersebut wajib dimiliki siswa agar mereka siap menghadapi perubahan zaman (Zubaidah, 2018).

Pada Kurikulum 2013 ada perubahan dalam pembelajaran, yakni pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*students centered*). Guru diharapkan dapat berinovasi dalam pembelajaran agar tuntutan kurikulum tersebut dapat tercapai. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir aras tinggi (*high order thinking skill/HOTS*) siswa dari tingkatan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga berkreasi (C6) yang merupakan hasil dari revisi taksonomi Bloom (Anderson dan Krathwohl, 2001).

Motivasi dalam pengajaran bahasa Inggris diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak sesuai dengan minat siswa yang berusia remaja sehingga motivasi siswa pun menjadi berkurang. Dalam hal penilaian, khususnya penilaian keterampilan, biasanya dilakukan melalui *speaking test* (tes berbicara) dengan cara membuat dialog, menghafal, dan menampilkannya di depan kelas.

Berdasarkan paparan kendala di atas, salah satu cara untuk mengatasinya adalah menggunakan media pembelajaran berupa vlog. Penggunaan vlog ini diterapkan pada kompetensi dasar yang diambil dari kompetensi keterampilan 4.2 pada mata pelajaran Bahasa Inggris Lintas Minat kelas 10. Kompetensinya adalah menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis terkait keharusan melakukan suatu tindakan/kegiatan pada waktu yang akan datang, saat ini, atau waktu lampau. Materi pokoknya adalah penggunaan kata *should* yang terkait dengan keharusan melakukan suatu tindakan/kegiatan pada waktu yang akan datang, saat ini, atau waktu lampau.

Penggunaan vlog dianggap sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa di kelas karena vlog merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa (Alianto, 2017).

Ngevlog, Yuk!

Menurut Samsungid (2018), vlog adalah video dan blog yang dengan mudah dapat diunggah ke dalam sebuah *website* (situs web), dalam hal ini YouTube. Media untuk merekamnya bisa menggunakan alat yang sederhana, yaitu ponsel berkamera atau kamera digital yang dapat merekam video.

Vlog mulai ada sejak munculnya *website* YouTube dan berkembang secara signifikan sekitar tahun 2014 hingga sekarang. *Vlogger* (naravlog), orang yang membuat vlog, juga dikenal dengan nama *YouTuber* karena mereka memakai situs web ini untuk mengunggah vlog yang mereka buat.

Menjadi *YouTuber* sekarang ini adalah profesi yang cukup menjanjikan karena jika YouTube *channel* mereka memiliki *subscribers* atau pelanggan yang banyak, secara otomatis pihak YouTube akan mengirimkan sejumlah uang. Makin banyak pelanggan makin banyak pula penghasilan yang akan didapat.

Ada beberapa *YouTuber* yang terkenal di Indonesia dan memiliki penghasilan yang tinggi. Mereka adalah Raffi Ahmad, Atta Halilintar, Arif Muhammad, Ria Ricis, dan Raditya Dika (Senjaya, 2019). Pemanfaatan vlog diharapkan dapat menambah wawasan siswa mengenai pilihan pekerjaan yang ada sekarang yang tidak selalu hanya berkaitan dengan profesi pelayanan kepada masyarakat, seperti dokter, guru, tentara, polisi, dan pegawai pemerintahan. Ada banyak pekerjaan lain yang dapat dijadikan pilihan bagi masa depan mereka.

Untuk pembelajaran dengan media vlog, ada beberapa langkah yang dapat diterapkan. Pelaksananya dapat diselesaikan dalam dua kali pertemuan. Satu pertemuan berdurasi 3x45 menit. Pada tiga langkah awal, penggunaan vlog dapat diselesaikan dalam satu pertemuan. Untuk tiga langkah selanjutnya, siswa menyelesaikannya di luar jam pelajaran. Untuk langkah terakhir, dapat diselesaikan dalam satu pertemuan. Langkah-langkahnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Langkah Penerapan Media Pembelajaran Vlog

No	Langkah	Kegiatan
1.	Penentuan tema	Siswa diberikan tema, misalnya <i>how to be a successful student</i> . Lalu, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Dalam satu kelas terdapat sekitar 36 siswa. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 6 siswa yang memiliki daya tangkap bervariasi, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.
2.	Pembuatan akun dan <i>caption</i> (takarir gambar)	Setiap kelompok membuat satu akun YouTube. Setelah itu, guru dan siswa mendiskusikan <i>caption</i> yang akan mereka gunakan sebagai judul pada saat mengunggah vlog. Guru menentukan <i>caption</i> setelah dihasilkan kesepakatan dari masukan, saran, dan diskusi dengan siswa dari semua kelompok. Contoh <i>caption</i> tersebut adalah " <i>How to be a successful student?</i> "
3.	Pembuatan draf dan skenario	Siswa diberikan waktu sekitar 30 menit untuk membuat draf naskah mengandung kata <i>should</i> sesuai dengan tema yang ditentukan. Draf tersebut berisi kalimat yang disusun oleh setiap anggota kelompok (minimal satu kalimat per orang dalam satu kelompok). Setelah itu, siswa membuat skenario video yang akan mereka buat, termasuk tempat dan waktu pengambilan gambar/video.

		Pada langkah ini, siswa juga menentukan <i>software</i> (perangkat lunak) dan <i>hardware</i> (perangkat keras) yang mereka butuhkan. Guru memberikan masukan serta saran atas draf dan skenario yang dibuat oleh siswa.
4.	Pengambilan gambar/video	Siswa mengambil gambar dan video berdasarkan konsep yang telah mereka buat. Lokasi pembuatan berada di lingkungan sekolah karena tema berhubungan dengan kehidupan siswa. Saat siswa melakukan langkah ini, mereka memberikan laporan kepada guru sebelum dan sesudah pengambilan gambar dan video. Guru memonitor kegiatan ini berdasarkan laporan dari siswa.
5.	Penyuntingan video	Siswa menyunting hasil gambar dan video yang telah mereka ambil menggunakan perangkat yang telah ditentukan, seperti Viva Video (sebuah aplikasi dalam ponsel). Setelah itu, mereka memberikan hasil penyuntingan kepada guru untuk dikonsultasikan. Sesuai dengan hasil konsultasi, siswa dapat mengunggah video atau melakukan perbaikan terhadap video yang telah mereka susun.
6.	Pengunggahan	Siswa mengunggah hasil video yang telah disunting melalui akun yang telah mereka buat dengan <i>caption</i> yang telah disepakati sebelumnya. Selanjutnya, siswa melaporkan tautannya kepada guru.
7.	Penilaian	Guru melakukan penilaian atas video yang telah siswa unggah. Penilaian diberikan kepada tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Penilaian meliputi <i>accuracy</i> (ketepatan), <i>fluency</i> (kefasihan), <i>performance</i> (penampilan), dan <i>creativity</i> (kreativitas).

Hasil dari media pembelajaran vlog yang telah siswa buat terdapat pada tautan berikut.

1. <https://youtu.be/BqyZ5cPbIOA>
2. <https://youtu.be/MiollQomG8U>
3. <https://youtu.be/Qy18Coz45j4>
4. <https://youtu.be/yD1mBUri7RY>

Penggunaan vlog ini menghasilkan dampak yang positif. Pertama, siswa dapat mencapai kompetensi 4.2. Hal ini terlihat dari nilai siswa yang mencapai angka di atas KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, bagi siswa yang berprestasi rendah dapat menunjukkan performa yang cukup baik. Mereka tertantang untuk menghasilkan teks tulis dan lisan dengan baik. Sementara itu, siswa yang memiliki prestasi yang tinggi dapat menunjukkan performa yang lebih maksimal karena daya tangkap mereka dalam pembelajaran memang cukup cepat.

Kedua, pembelajaran dengan media vlog ini mencerminkan pembelajaran abad ke-21. Kemampuan siswa berpikir secara kritis dapat terlihat pada langkah siswa dalam melakukan pembuatan draf dan skenario. Kreativitas siswa dapat terlihat jelas pada saat mereka melakukan langkah penyuntingan. Kemampuan berkomunikasi dapat tercermin pada saat siswa melakukan pengambilan gambar dan video. Lalu, kemampuan siswa berkolaborasi dapat terlihat pada saat mereka melakukan langkah yang menuntut mereka bekerja sebagai tim, yaitu saat pembuatan draf dan skenario hingga pengunggahan.

Ketiga, vlog tentu saja memotivasi siswa karena vlog merupakan salah satu media yang membuat siswa tidak merasa monoton dalam kegiatan pembelajaran karena ada langkah-langkah yang telah disebutkan sebelumnya yang harus siswa selesaikan. Hal itu membuat mereka lebih tertantang. Selain itu, vlog ini sesuai dengan minat kaum remaja.

Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran vlog tersebut, ada kemudahan serta kesulitan yang dihadapi oleh guru.

Pertama, kemudahan yang dirasakan oleh guru dan siswa adalah alat yang diperlukan tidaklah sulit karena menggunakan media yang dipakai sehari-hari, yaitu dari telepon pintar yang memiliki aplikasi audio video yang menunjang. Selain itu, siswa telah terbiasa memanfaatkan media tersebut. Dengan begitu, guru cukup mengarahkan langkah-langkahnya dan tidak perlu menjelaskan secara lebih mendalam cara membuat vlog.

Adapun kekurangannya, penggunaan media vlog ini membuat guru tidak bisa memantau secara langsung kegiatan siswa membuat video. Video yang mereka buat terkadang berbeda dengan konsep yang telah ditentukan. Bagian video yang diunggah tidak sesuai, terutama dengan tata bahasa yang telah ditentukan sesuai dengan KD yang akan dicapai, yaitu penggunaan struktur kata *should*. Hal ini disebabkan siswa sering memiliki ide baru yang tiba-tiba muncul.

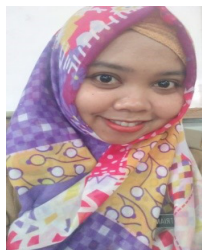
Selain itu, guru juga tidak dapat memantau secara langsung pekerjaan siswa secara berkelompok di luar jam pelajaran. Sebagai contoh, siswa dalam satu kelompok tidak semua dapat berpartisipasi dengan aktif. Untuk menghindari hal tersebut, guru dituntut untuk memberikan motivasi dan pemahaman sehingga semua anggota kelompok dapat berpartisipasi dengan aktif.

Media vlog dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mencapai semua kompetensi keterampilan. Guru juga dapat memodifikasi langkah dalam penggunaan media vlog ini sehingga siswa menjadi lebih antusias, misalnya dengan pemberian *reward* (penghargaan/hadiah) kepada kelompok yang vlognya mendapatkan *like* atau *subscriber* terbanyak. Selain itu, untuk mengatasi kekurangan yang berkaitan dengan kesulitan dalam memantau kegiatan siswa, guru dapat menunjuk perwakilan dari setiap kelompok untuk melaporkan perkembangan yang telah dilakukan oleh siswa dalam pembuatan vlog. Dengan demikian, kegiatan siswa akan lebih terkendali walaupun di luar jam pelajaran.

Daftar Pustaka

- Alianto, Devina. (2017). *Pengembangan media vlogging (video blogging) untuk pembelajaran laporan perjalanan pada siswa kelas VIII SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare–Kediri* (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Anderson & Krathwol. (2001). *A Taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of education objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Samsungid. (2018). *Apa itu vlog dan bagaimana membuatnya*. Diakses dari <https://www.samsung.com/id/discover/mobilephone/apa-itu-vlog-dan-bagaimana-membuatnya/> pada 13 November 2019.
- Senjaya. (2019). *Bukan Atta atau Ricis di urutan pertama, ini daftar 5 YouTuber Indonesia berprestasi tertinggi*. Diakses dari <https://www.kompas.com/hype/read/2019/10/21/183000266/bukan-atta-atau-ricis-di-urutan-pertama-ini-daftar-5-youtuberindonesia?page=all> pada 12 November 2019.
- Zubaidah, S. (2018). *Peran guru dalam melahirkan generasi emas dengan keterampilan abad 21*. 2nd Science Education National Conference. Bangkalan, Indonesia.

Biodata Penulis



Penulis bernama Fitrian Wulandari yang lahir di Bandung pada tanggal 17 Juli 1985. Dia menyelesaikan pendidikan sarjana pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UPI, Bandung pada tahun 2008. Dia adalah pengajar Bahasa Inggris di SMAN 1 Padalarang dan bisa dihubungi melalui alamat pos-el fitrianwulandari@gmail.com.

GOOGLE DRIVE

Halimatus Sa'diah

SMA Negeri 2 Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Kompetensi mendengar dalam pembelajaran bahasa biasanya dilaksanakan di kelas dengan hanya membawa pengeras berukuran kecil. Hal ini menyebabkan suara yang keluar dari pengeras suara tersebut tidak dapat didengar dengan baik oleh siswa, terutama siswa yang duduk di deretan kursi yang tertelak di belakang. Selain itu, menggunakan pengeras suara berukuran kecil juga berdampak pada kompetensi mendengar siswa.

Sejauh ini, kegiatan pembelajaran mendengar masih memiliki keterbatasan di bidang media di tiap-tiap sekolah. Hal ini menjadi kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran, terutama kompetensi siswa dalam bernalar, menangkap dengan lebih baik melalui proses berpikir mereka, dan memverifikasi data, yaitu informasi, berdasarkan materi audio yang didengar.

Kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah KD 3.2 yang mengarah pada KD 4.2, yaitu mengemukakan ungkapan terkait pengenalan diri (*jiko shoukai*) dan identitas diri, serta meresponsnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, sesuai dengan konteks penggunaannya. Kompetensi dasar tersebut berkenaan dengan struktur kebahasaan yang dibantu dengan audio berisi ujaran dari penutur asli sehingga pemahaman siswa mengenai intonasi akan lebih baik dan pelafalan kosakata mereka akan lebih tepat dan jelas. Jika pelafalan hanya disampaikan oleh guru melalui tutur kata bahasa Jepang, tutur kata bahasa Jepang yang disampaikan oleh guru dalam pengajaran akan terpengaruh oleh dialek dari daerah asal mereka masing-masing.

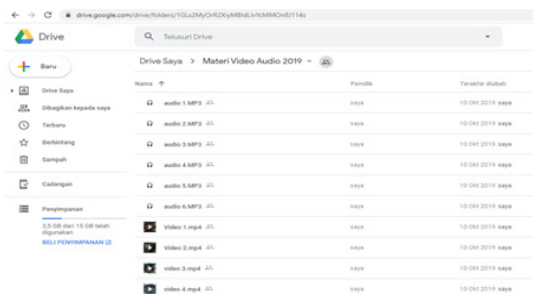
Pencapaian kompetensi dasar pada sesi mendengar melalui media autentik berbahasa Jepang dapat tercapai dengan menggunakan media Google Drive. Pada praktik baik ini, media Google Drive dipilih sebagai media pembelajaran karena fitur-fitur dalam media Google Drive beraneka ragam. Penggunaan Google Drive dapat menjadi solusi keterbatasan media pengajaran yang dimiliki sekolah, terutama untuk melatih kemampuan mendengar siswa dalam hal mengaplikasikan kosakata pengenalan diri yang diucapkan oleh penutur asli.

Google Drive

Google memiliki banyak bagian, salah satunya adalah Google Drive, yaitu sebuah tempat penyimpanan awan atau *cloud storage*. Dilansir dari detiklnet (2019), Google Drive atau GDrive merupakan sebuah layanan Google yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan daring (*online*) awan dan pencadangan fail (*file*), misalnya foto dan video, sehingga *file* yang disimpan di dalam Google Drive dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.

Langkah-langkah pemanfaatan Google Drive sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada sesi mendengar, memiliki dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan, media pembelajaran Google Drive dilakukan sebelum kegiatan belajar dan mengajar dimulai. Langkah pertama, buka Google Drive dari laman Mozilla atau yang lain. Kedua, masuk ke akun, jika belum memiliki akun, buatlah akun baru terlebih dahulu.

Ketiga, klik menu *Baru*, kemudian pilih *Upload file*, yaitu fitur yang berfungsi untuk mengunggah kumpulan materi, baik berupa audio maupun rekaman suara, yaitu materi yang berisi ujaran yang dilafalkan oleh penutur asli. Setelah semua audio selesai diunggah, buatlah folder baru sesuai dengan nama materi masing-masing. Sebagai contoh, nama folder “sesi mendengar pertemuan pertama”. Agar kegiatan pembelajaran mendengar bahasa Jepang lebih efisien, sebaiknya materi audio yang digunakan cukup berisi percakapan pendek atau hanya menyebutkan kosakata secara bertahap sehingga siswa lebih mudah dalam memahami.



Gambar 1 Kumpulan Materi Audio untuk Sesi Mendengar

Untuk tahap pelaksanaan, pembelajaran dapat berlangsung dalam satu kali pertemuan yang berdurasi 2x45 menit. Langkah pertama pada bagian pendahuluan, guru menginstruksikan siswa untuk mengeluarkan gawai dan *headset* mereka masing-masing. Kedua, guru menuliskan tautan (*link*) Google Drive di papan tulis. Ketiga, guru mengarahkan siswa untuk mengakses tautan tersebut.

Pada tahap pembelajaran, langkah keempat, guru menginstruksikan siswa untuk mendengarkan materi audio yang terdapat pada tautan dan menggunakan *earphone* atau *headset* yang telah mereka persiapkan sebelumnya. Agar durasi pembelajaran mendengarkan lebih efektif dan maksimal, guru sebaiknya memberikan batasan waktu untuk mendengarkan materi audio, yaitu kurang lebih 30 menit. Peran guru selama durasi yang diberikan adalah memantau proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung ketika materi audio diperdengarkan dan memastikan bahwa setiap siswa dapat mengakses tautan yang telah diberikan dan mendengarkannya melalui *headset* mereka masing-masing.

Langkah kelima, batas waktu mendengarkan materi audio selesai. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menyimpan gawai mereka dan dilanjutkan dengan membahas sesi mendengar yang dapat dilakukan dengan dua cara. Cara pertama adalah apabila materi audio berisikan pengucapan kosakata, guru dapat memanggil satu siswa. Cara kedua, jika materi audio berisikan percakapan, guru dapat memanggil dua siswa. Kedua siswa tersebut kemudian diminta untuk maju ke depan kelas untuk mendengarkan ulang materi audio melalui gawai mereka masing-masing. Kegiatan ini dapat dilakukan sebanyak dua atau tiga kali. Pada kegiatan ini pembahasan dapat dilakukan dengan dua teknik, yaitu teknik pembahasan melalui audio kosakata dan teknik pembahasan melalui audio percakapan. Untuk teknik pembahasan melalui audio kosakata, guru memanggil siswa untuk melafalkan ulang ujaran dari audio yang telah mereka dengar. Sementara itu, untuk teknik pembahasan melalui audio percakapan, guru memanggil dua siswa untuk maju ke depan kelas dan mengulang percakapan yang terdapat pada materi audio secara bergiliran. Ketika kegiatan ini sedang berlangsung, siswa lainnya da-

pat mengkritisi dan menelaah bersama-sama apa yang telah diucapkan oleh temannya yang maju ke depan kelas. Karena materi audio ini telah didengar bersama-sama, siswa lainnya juga tentu sudah mengetahui isi materi audio yang diperdengarkan.

Penggunaan media Google Drive ini meningkatkan dua kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar yang pertama adalah siswa dapat mendengar dengan baik materi audio menjadi lebih aktif untuk berpartisipasi dalam melafalkan kosakata atau mengulang percakapan bahasa Jepang. Selain itu, kegiatan pembelajaran mendengar bahasa Jepang dapat terlaksana dengan baik meskipun fasilitas untuk mendengarkan materi audio masih terbatas di kelas.

Sebelum penggunaan media Google Drive diterapkan di kelas, siswa sering tidak mendengarkan materi audio yang telah diberikan guru karena jarak tempat duduk antara siswa dan pengeras suara jauh. Hal ini membuat mereka menjadi tidak fokus. Kompetensi belajar yang kedua adalah siswa terlatih untuk berkolaborasi, terutama dengan teman sebangku mereka. Mereka akan mengasah kompetensi berpikir kritis mereka mengenai kosakata yang diperoleh dari materi audio dan berargumentasi berdasarkan daya tangkap mereka masing-masing. Selain itu, tercapai KD 4.2, yaitu mengemukakan ungkapan pengenalan diri (*jiko shoukai*) serta meresponsnya pada teks interaksi transaksional lisan dapat direalisasikan melalui kompetensi berbicara dalam percakapan.

Penggunaan media Google Drive ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan mendengar siswa. Sebelumnya, saat mereka diminta untuk menulis ulang pada selembar kertas untuk menuliskan kosakata yang telah mereka dengar melalui materi audio, siswa hanya dapat menuliskan satu atau dua kosakata. Namun, setelah menggunakan media Google Drive, siswa menjadi lebih paham mengenai isi audio, baik dalam hal pelafalan kosakata maupun dalam hal percakapan. Nilai rerata jawaban benar yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media Google Drive adalah 5 dari 10 soal. Setelah mereka menggunakan media Google Drive, nilai rerata mereka naik menjadi benar 8 dari 10 soal. Kenaikan nilai rerata siswa mengindikasikan bahwa siswa dapat mengulang ujaran pelafalan dan percakapan bahasa Jepang dengan lebih lancar dan tepat.

Kelebihan mengimplementasikan media Google Drive adalah pelaksanaan sesi mendengar tidak terkendala dengan keterbatasan prasarana yang dimiliki sekolah sebab media Google Drive sangat mudah diakses siswa melalui gawai yang intensitas penggunaannya tinggi dalam kehidupan sehari-hari dan praktis. Kelebihan lainnya memiliki dua dampak, yaitu dampak pada guru dan dampak pada siswa. Dampaknya bagi guru adalah media Google Drive bermanfaat dalam mengarsipkan data penilaian. Adapun dampaknya bagi siswa adalah mereka tidak akan repot menentukan koordinator dalam pengumpulan tugas secara kolektif.

Terdapat kekurangan dalam penggunaan media Google Drive jika diterapkan pada kelas yang jumlah siswanya banyak, yaitu 25 sampai dengan 36 orang. Dengan jumlah siswa yang banyak, guru akan sulit mengondisikan siswa dan sulit memantau proses belajar mereka satu per satu. Dengan demikian, penggunaan media Google Drive akan lebih efektif dan efisien jika dilaksanakan pada kelas yang jumlah siswanya 20 sampai dengan 24 orang.

Kekurangan yang lain dihadapi, baik oleh guru maupun siswa, yaitu berkaitan dengan koneksi internet yang kuota datanya terbatas dan terkadang sistem dari tiap-tiap gawai tidak mendukung untuk membuka *file*.

Penggunaan media Google Drive sesuai dengan era milenial saat ini, seperti yang disampaikan oleh Fatria dan Lestari (2017) bahwa media Google Drive merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat meningkatkan proses belajar siswa menjadi aktif dan inovatif. Penggunaan media Google Drive bisa dimanfaatkan untuk pemberian tugas berbicara atau percakapan yang dapat diunggah melalui Google Formulir. Hal tersebut juga memudahkan guru dalam penilaian.

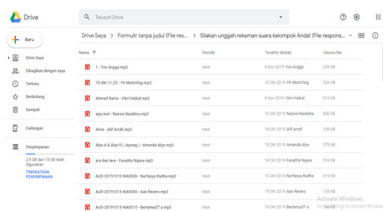
Google Formular

Google Formulir
Google Forms atau Google Formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan kuis untuk siswa atau orang lain, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien ("Mengenal Google Form untuk Kebutuhan Survey Anda", 16 Agustus 2016). Oleh sebab itu, penilaian dengan menggunakan Google Formulir diangap tepat oleh guru karena bersifat daring dan lebih efisien.

Membuat Google Formulir dilakukan melalui empat langkah. Langkah pertama, buka Google Drive. Langkah kedua, klik *Baru*, kemudian pilih *Lainnya* dan dilanjutkan dengan pilih *Google Formulir*, lalu pilih bagian *Formulir Kosong*. Langkah ketiga, masukkan ketentuan yang harus diisi siswa ketika mengirim data. Sebagai contoh, isi formulirnya adalah nama, nomor absensi, dan kelas. Langkah keempat, masukkan format pengunggahan *file* berupa materi audio dari rekaman suara tiap siswa untuk penilaian. Formulir yang telah dibuat dapat diinformasikan kepada siswa melalui tautan pengumpulan tugas. Apabila ingin menetapkan batas akhir pengiriman, guru dapat menambahkan pengesetan batas waktu pengiriman tugas sehingga tautan akan tertutup secara otomatis sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Dengan penggunaan Google Formulir, nilai pelafalan ujaran siswa meningkat. Sebelumnya, nilai rerata mereka adalah 60 ke atas. Kini dengan mengakses Google Formulir, nilai rerata mereka meningkat menjadi 80 ke atas. Kelebihan penilaian melalui Google Formulir ini adalah membantu guru dalam menilai pelafalan dan intonasi siswa dengan lebih teliti sehingga diharapkan dapat lebih sesuai dengan penutur aslinya. Di sisi lain, kekurangan penilaian Google Formulir adalah terkadang ada gawai siswa yang tidak mendukung sistem sehingga memerlukan bantuan dari guru atau teman sekelasnya.

Berikut adalah contoh tangkapan layar folder yang diunggah di Google Drive untuk kumpulan materi audio.



Gambar 2 Tampilan Kumpulan Audio yang Diunggah Siswa Melalui Google Formulir

[illegible]

Gambar 3 Data dalam Microsoft Excel

Daftar Pustaka

Fatria, F. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2 (1), 138-144.

Tim detiknet (25 Februari, 2019). Serba-serbi Google Drive: pengertian, penggunaan, dan fitur. *Detiknet*. Diakses dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4442279/serba-serbi-google-drive-pengertian-penggunaan-dan-fitur>

Serba-serbi Technology (16 Agustus, 2016). Mengenal Google Form untuk kebutuhan survey anda. *Serba-serbi, Technology*. Diakses dari <https://idcloudhost.com/mengenal-google-form-untuk-kebutuhan-survey-anda/>

Biodata Penulis



Halimatus Sa'diah lahir di Banjarmasin, 14 September 1995. Ia pernah menempuh studi S-1 di Malang dan semasa kuliah aktif di beberapa organisasi. Prestasi yang pernah diraih adalah sebagai mahasiswa berprestasi tingkat universitas pada FIB UB Award Tahun 2016. Pada bulan Oktober 2017 ia diwisuda dan lulus dari Universitas Brawijaya. Selang setahun ia melanjutkan studi pascasarjana di Jurusan Manajemen Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Mulai Januari 2018 ia aktif mengajar mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Banjarmasin. Sejak Juli 2019 ia diamanahi menjadi ketua MGMP Bahasa Jepang Kalimantan Selatan.

OJAD TEMAN BERLATIH PELAFALAN BAHASA JEPANG

Herlina Putri Handayani

SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang, Riau

Sebagian besar siswa di SMK Negeri Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang menyatakan tidak mengalami kontak langsung dengan bahasa Jepang, baik itu melalui *anime*, lagu, maupun *manga* yang konon merupakan budaya Jepang yang terkenal di seluruh Indonesia. Bisa dikatakan bahwa input siswa terhadap bahasa Jepang adalah nol sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata-kata bahasa Jepang.

Kendala yang kerap ditemui di kelas adalah siswa sering mengabaikan adanya pelafalan panjang. Siswa membaca datar semua kosakata tanpa memperhatikan aksent dan intonasi. Dengan begitu, makna kata menjadi tidak jelas, bahkan berubah.

Sebagai contoh, **obaasan** (おばあさん) yang berarti nenek, jika tidak dilafalkan panjang, akan menjadi **obasan** (おばさん) yang berarti bibi. Pelafalan panjang yang tidak dipanjangkan dapat menyebabkan perubahan arti.

Kesulitan lain yang ditemukan siswa dalam melafalkan bahasa Jepang adalah aksent, yaitu tekanan suara pada kata atau suku kata. Terdapat beberapa kata yang sama, tetapi berbeda pada aksent dan artinya. Sebagai contoh, kata 雨 (*ame*) berarti hujan dan 飴 (*ame*) berarti permen. Kata 雨 (*ame*) memiliki aksent, sedangkan 飴 (*ame*) tidak memiliki aksent. Pelafalan aksent yang tepat untuk kata-kata seperti ini sangat diperlukan untuk mencegah kesalahpahaman arti. Oleh karena itu, pelafalan sangat menentukan arti kosakata. Ketepatan dalam pelafalan sangat dibutuhkan agar menghasilkan komunikasi yang baik.

Salah satu upaya untuk memperbaiki pelafalan siswa adalah dengan memanfaatkan OJAD yang dapat diakses dengan *smartphone* (telepon cerdas) oleh siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran, yakni siswa mampu mengemukakan pengenalan diri (KD.4.2) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dalam hal ini pelafalan, diharapkan dapat dicapai.

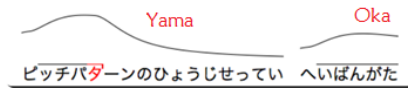
OJAD merupakan salah satu media yang praktis dan mudah digunakan. Siswa hanya perlu memiliki *smartphone* dan paket internet. Selain itu, siswa dapat mengakses OJAD di mana saja dan kapan saja sehingga pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu.

OJAD

OJAD merupakan singkatan dari *Online Japanese Accent Dictionary*. OJAD merupakan salah satu kamus aksent daring (*online*) yang disediakan untuk para pemelajar beserta guru yang ingin mendalami aksent serta intonasi dalam bahasa Jepang. OJAD dapat diakses melalui laman <http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/>. OJAD memiliki empat fitur utama, yaitu pencarian kata, pencarian sufiks kata kerja, pencarian teks, serta *prosody tutor Suzuki kun*.

Untuk mengetahui tentang aksent serta intonasi dalam kalimat, digunakan fitur *prosody tutor Suzuki kun*. Dengan menggunakan fitur ini, siswa dapat melihat bagaimana pola garis nada yang dibentuk dari teks yang diinput. Dari teks tersebut akan muncul pola *yama* (gunung) dan pola *oka* (bukit). Pola *yama* (gunung) merupakan pola yang terbentuk untuk kata atau frasa

yang memiliki aksen. Namun, pola *oka* (bukit) terbentuk untuk kata atau frasa yang tidak memiliki aksen. Contoh pola *yama* dan *oka* adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Pola *Yama* dan *Oka*

Kamus daring ini dilengkapi dengan fasilitas audio yang tersedia dalam suara wanita dan pria. Audio tersebut dapat diputar serta diunduh oleh pengguna. Selain itu, pengguna juga dapat mencetak hasil prediksi aksen yang berupa pola garis nada dari teks yang diinput.

Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan guru dalam menggunakan OJAD sebagai media pembelajaran.

1. Guru meminta siswa untuk menyiapkan segala hal yang dibutuhkan sebelum pembelajaran menggunakan OJAD, seperti *smartphone*, paket data yang mencukupi, serta aplikasi *audio recorder*.
2. Guru menyiapkan teks yang akan diinput ke dalam OJAD.
3. Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan OJAD kepada siswa.
4. Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan OJAD berlangsung.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan siswa untuk menggunakan OJAD dalam rangka meningkatkan pelafalan bahasa Jepang adalah sebagai berikut.

1. Siswa masuk ke alamat *website* (situs web) <http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/phrasing> dengan menggunakan *smartphone*.
2. Setelah itu, akan muncul tampilan seperti berikut ini.



Gambar 2 Input Teks di *Prosody Tutor Suzuki Kun*

3. Siswa dapat menginput teks dialog yang dipelajarinya.
4. Siswa akan mendapatkan detail aksen dan intonasi dari teks yang telah diinput.
5. Siswa dapat mengunduh audio dengan pilihan suara laki-laki atau perempuan. Selain itu, terdapat pilihan kecepatan pengucapan, yaitu pengucapan lambat, normal, ataupun cepat. Siswa tidak hanya dapat mengunduh audio, tetapi juga dapat mengunduh teks yang telah memiliki pola nada serta garis aksen.

6. Jika audio telah diunduh, siswa mendengarkan audio serta menirukan cara pelafalan yang tepat.
7. Siswa berlatih melafalkan teks sesuai dengan audio yang telah diunduh.
8. Siswa merekam hasil latihan pelafalan.
9. Siswa mengumpulkan hasil rekaman terbaik untuk dinilai.

Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ini, durasi waktu yang dibutuhkan adalah 2x45 menit.

Teks yang digunakan tidak hanya terbatas pada pengenalan diri, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Contoh teks pengenalan diri yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. はじめまして。（自分の名前）です。 どうぞ よろしく。
Hajimemashite. (Nama sendiri) desu. Douzo yoroshiku.
2. はじめまして。（自分の名前）です。 KESPAR 専門高校の十年生です。どうぞ。
Hajimemashite. (Nama) desu. Kepar senmon koukou no juu nensei desu. Douzo yoroshiku onegaishimasu.

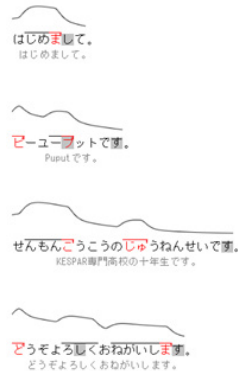
Setelah diinput ke dalam OJAD untuk dianalisis aksennya, tampilan teks di atas akan berubah seperti berikut.

1. Tampilan analisis aksent teks pertama



Gambar 3 Hasil Analisis Aksent Teks Pertama

2. Tampilan analisis aksen teks kedua



Gambar 4 Hasil Analisis Aksen Teks Kedua

Dengan memanfaatkan OJAD sebagai media pembelajaran, kesadaran siswa akan perbedaan pelafalan Indonesia dan Jepang akan timbul. Dengan memiliki kesadaran tersebut, siswa dapat memperbaiki pelafalan huruf, melafalkan vokal panjang, serta memperhatikan letak tekanan suara pada kata atau suku kata. Karena pemerolehan bahasa berupa pelafalan didapatkan siswa dari kesadaran sendiri, pembelajaran tersebut akan lama melekat pada ingatan siswa.

Selain itu, dengan media pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Mereka harus mampu menemukan perbedaan untuk memperbaiki kesalahan sendiri.

Dengan memanfaatkan OJAD dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih sadar pentingnya ketepatan pelafalan dalam berbahasa. Siswa lebih peka terhadap bunyi panjang sehingga mereka akan memanjangkan bunyi yang terdapat vokal ganda. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Date dkk. (2019) yang menyatakan bahwa pelafalan alami pemelajar bahasa Jepang meningkat setelah melakukan latihan dengan menggunakan OJAD. Pada sesi 1 skor yang diperoleh adalah sebesar 4.7, sedangkan pada sesi 4 meningkat menjadi 5.2.

Pembelajaran dengan memanfaatkan OJAD memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan pelafalan siswa dalam berbahasa Jepang. Setelah melalui pembelajaran, siswa di kelas penulis yang mengalami peningkatan kemampuan pelafalan bahasa Jepang dapat ditetapkan menjadi tiga kategori, yaitu baik, cukup, dan kurang. Persentase siswa yang berada pada kategori baik adalah 80%. Siswa yang berada pada kategori cukup adalah sebesar 15%. Kemudian, siswa yang berada pada kategori kurang adalah sebesar 5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran yang mengandalkan audio atau guru sebagai pembaca teks.

Selain itu, minat belajar siswa makin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media OJAD.

Sebagaimana media pembelajaran lain, pembelajaran dengan menggunakan media OJAD memiliki beberapa kemudahan dan kesulitan dalam penerapannya. Adapun kemudahan dari pemanfaatan OJAD adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dengan memanfaatkan OJAD sangat praktis sehingga guru dapat membimbing siswa untuk melakukan pembelajaran kapan pun dan di mana pun.
2. Biaya untuk menggunakan OJAD tidak banyak. OJAD dapat diakses secara gratis, tidak memerlukan registrasi apa pun. Dengan demikian, guru dan siswa hanya membutuhkan *smartphone* dan paket data untuk bisa memanfaatkan media ini.
3. Pemanfaatan OJAD sangat membantu guru karena di dalamnya terdapat fasilitas yang sangat bermanfaat untuk pengajaran. Fasilitas tersebut antara lain adalah audio penutur asli yang tersedia dalam suara wanita dan pria yang dapat diunduh. Siswa dapat mendengarkan audio tersebut sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian, guru tidak perlu lagi membacakan teks berulang-ulang.

Meskipun terdapat banyak kemudahan, ada beberapa kesulitan yang dialami guru dalam pemanfaatan OJAD sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

1. Kendala jaringan akan memengaruhi penggunaan OJAD dalam pembelajaran. Di beberapa daerah, khususnya daerah penulis, jaringan data akan terganggu jika terjadi pemadaman listrik.
2. Jika ada siswa yang tidak membawa *smartphone* beserta peralatan lain yang dibutuhkan, pembelajaran akan terhambat.

Daftar Pustaka

Date, H., Nakamura, N., & Mimematsu, N. (2019). OJAD wo mochiiru ondoku renshuu ni yoru nihongo inritsu shizensei no koujou ni kansuru jikkenteki kenshou. *Journal of Phonetic Society of Japan*, 23, 6-21.

Lusiana, E., Hatta, N., Igarashi, Y., Furuuchi, A., & Mitsumoto, T. (2017). *Nihongo kira kira: Bahasa Jepang untuk SMA/MA kelas X*. Jakarta: Erlangga.

Biodata Penulis



Nama penulis adalah Herlina Putri Handayani. Penulis lahir di Tanjung Pinang pada tanggal 16 September 1990. Penulis menempuh pendidikan S-1 di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Riau pada tahun 2008 serta tamat pada tahun 2012. Setelah tamat, penulis langsung mengajar di SMAN Unggul Terpadu Bangkinang. Pada tahun 2018 penulis pindah ke SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang dan mengampu pelajaran yang sama hingga saat ini. Pada tahun 2017 penulis menjadi salah satu perwakilan Indonesia untuk mengikuti *teacher training* pengajar asing bahasa Jepang yang diikuti oleh 29 negara selama 6 bulan di Urawa, Jepang. Alamat pos-el penulis adalah herlinaputri.hp1@gmail.com.

ABDEL SI PENINGKAT HASIL BELAJAR

Herman Syahputra
SMA Negeri 2 Torgamba, Sumatra Utara

Model pembelajaran konvensional masih banyak digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas, yakni guru melakukan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa tanpa menggunakan media pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran konvensional mengakibatkan pembelajaran berlangsung monoton dan cenderung satu arah karena guru hanya berceramah menjelaskan materi di depan kelas.

Pada pelajaran Bahasa Jerman kompetensi dasar (KD) 3.2. pada materi pokok *Familienmitglieder* (anggota keluarga) kelas 11 diharapkan siswa mampu menafsirkan tindak tutur tentang anggota keluarga dalam bahasa Jerman dan dapat menentukan *possesive* artikelnya. Namun, masih banyak guru langsung menjelaskan bahasa Jerman dari anggota keluarga. Selanjutnya, siswa diminta untuk menulis, menghafal, dan mengerjakan soal terkait materi. Dengan begitu, siswa cenderung bermain atau bercerita dengan teman sebangkunya karena proses belajar mengajar membosankan.

Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa permasalahan yang muncul dan berdampak terhadap pencapaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Ketika dilakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan beberapa soal terkait materi pokok, hampir 75% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Berdasarkan permasalahan itu, optimalisasi penggunaan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran dan berdampak signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tulisan ini menawarkan beberapa pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *digital-learning*, seperti Mentimeter, QR code, dan Quizizz/Kahoot!

Penggunaan beberapa aplikasi media digital tersebut membantu guru mengatasi permasalahan pada saat mengajar. Selain itu, penggunaan aplikasi media digital telah ikut menyukseskan implementasi Kurikulum 2013, yakni pembelajaran berorientasi pada sistem pembelajaran abad ke-21 yang ditandai dengan pemanfaatan media digital. Mengapa guru harus menggunakan media digital? Aplikasi media digital ini mempermudah siswa dan membantu konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Tulisan ini akan memaparkan beberapa aplikasi berbasis digital *electronic learning* (ABDEL) dalam satu materi pokok *Familienmitglieder* di kelas 11.

ABDEL

ABDEL adalah aplikasi berbasis *digital electronic learning*. ABDEL merupakan gabungan dari beberapa aplikasi media digital yang membutuhkan media elektronik seperti gawai atau laptop pada pelaksanaannya, misalnya pada materi pokok *Familienmitglieder* di kelas 11.

Beberapa pemanfaatan ABDEL di dalam proses belajar mengajar, seperti Mentimeter, sebagai stimulan sangat baik dilakukan. Kemudian, pada materi pokok *Familienmitglieder* disajikan teks dan beberapa pertanyaan dalam bentuk QR code. Siswa diminta untuk menganalisis bentuk kalimat yang menggunakan *possesive* artikel dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam QR code. Setelah itu, untuk evaluasi pembelajaran, guru memanfaatkan Quizizz/Kahoot!

Adapun langkah-langkah penggunaan beberapa aplikasi yang telah disebutkan di atas adalah sebagai berikut.

Mentimeter

Mentimeter merupakan satu aplikasi berbasis web. Mentimeter ini dapat digunakan guru di kelas saat kegiatan pemberian stimulus pada tahap awal pembelajaran yang mengarahkan pada materi yang akan dipelajari. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1. Guru membuka peramban (*browser*), kemudian mengunjungi situs web [menti.com](https://www.menti.com) dan login dengan memasukkan akun pos-el (*e-mail*).
2. Guru membuat judul di kotak Title yang tersedia di Mentimeter.
3. Guru memilih *Field*, yakni pertanyaan apa yang akan ditanyakan oleh guru.
4. Guru mengeklik *Present* di sudut kanan atas.
5. Siswa mengakses kode yang dapat diminta dari guru untuk menjawab pertanyaan terkait materi pokok *Familienmitglieder* (anggota keluarga). Berikut adalah gambar tampilan Mentimeter pada gawai siswa dan tampilan di PC/laptop yang terhubung ke proyektor guru.



Gambar 1 Tampilan Mentimeter pada Gawai Siswa



Gambar 2 Tampilan Mentimeter pada Laptop Guru

Dalam materi pokok *Familienmitglieder* pada Mentimeter tersebut, dibuat pertanyaan dalam bahasa Indonesia karena pada tulisan ini aplikasi digitalnya hanya dimanfaatkan untuk memberikan stimulasi awal yang membawa siswa masuk ke materi pokok.

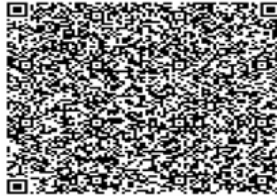
Umumnya, durasi penggunaan Mentimeter ini adalah 15—20 menit. Aplikasi digital ini juga dapat digunakan sebagai media presentasi yang interaktif untuk materi mata pelajaran Bahasa Jerman lainnya.

QR code

QR code adalah kode matriks atau kode batang (*barcode*) dua dimensi yang berasal dari kata *quick response*. Suson dan Simamora (dalam Nurning dkk., 2008) menguatkan tentang potensi besar QR code dalam penerapannya di kelas, bahkan sampai pada level penilaian. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1. Guru dan siswa mengunduh aplikasi pemindai QR code.
2. Guru membuka aplikasi QR code.
3. Guru memilih *QR code creator* untuk membuat teks atau soal di dalam aplikasi tersebut.
4. Siswa memindai (*scan*) QR code.
5. Siswa menandai *Possesive artikel* pada teks dan menjawab pertanyaan yang telah dipindai sebelumnya.

Berikut adalah contoh teks, pertanyaan, dan hasil pindai dengan materi pokok *Familienmitglieder* di kelas 11 dalam QR code.



Gambar 3 Teks tentang *Familienmitglieder*



Gambar 4 Bentuk Soal di Dalam QR code



Gambar 5 Hasil Pindai QR code Berupa Beberapa Soal Terkait Materi

Durasi penggunaan media pembelajaran ini adalah 20—40 menit, bergantung dari modifikasi pembelajaran dan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajarannya.

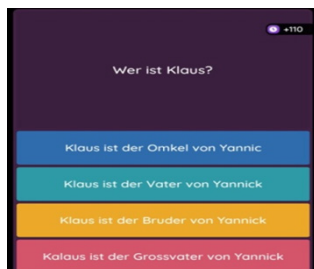
Quizizz dan Kahoot!

Quizizz dan Kahoot! adalah *web tool*/aplikasi untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan Quizizz dan Kahoot! sangat efektif untuk evaluasi pembelajaran ketika satu materi telah selesai diajarkan di dalam kelas karena kuis ini seperti permainan dan hasil peringkatnya dapat langsung dilihat. Banyak siswa yang antusias dan tertarik untuk menjawab setiap soal yang terdapat pada Quizizz dan Kahoot! ini.

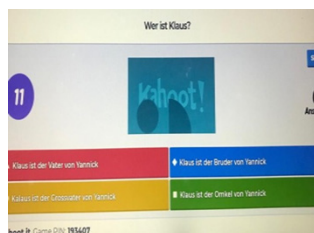
Langkah-langkah penggunaan Quizizz dan Kahoot! adalah sebagai berikut.

1. Guru membuka peramban, kemudian mengunjungi situs web Quizizz.com atau Kahoot.it, lalu *login* dengan memasukkan akun pos-el (*e-mail*).
2. Guru membuat soal di menu *Create a new quiz* pada Quizizz dan *Create new* pada Kahoot!
3. Guru memilih *Live game* dan akan muncul kode yang akan diakses siswa.
4. Siswa masuk ke situs web Quizizz dan Kahoot!
5. Siswa mengakses kode yang dapat diminta dari guru.
6. Siswa mengakses kode dari guru dan secara otomatis siswa dapat membuka soal-soal yang terdapat pada aplikasi tersebut. Jika didukung dengan media pembelajaran proyektor, siswa akan lebih semangat dan tertarik menggunakan kedua aplikasi media digital ini karena akan dapat melihat peringkat mereka dari jumlah jawaban benar mereka. Durasi penggunaan media pembelajaran ini adalah 20—30 menit.

Contoh soal yang akan muncul di gawai setiap siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6 Tampilan Soal di Quizizz



Gambar 7 Tampilan Soal di Kahoot!

Pemanfaatan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan efektivitasnya untuk membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam. Penggunaan ABDEL, yakni beberapa aplikasi digital yang didukung beberapa media pembelajaran lainnya, seperti proyektor dan video dari YouTube, berdampak pada kompetensi dasar (KD) 3.2. dan hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan beberapa soal terkait materi pokok, nilai yang diperoleh siswa meningkat. Hampir 85% siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan pemaparan tersebut, kompetensi dasar (KD) 3.2. dan hasil belajar yang diharapkan pun telah tercapai.

Kesulitan dan kemudahan yang dialami guru dalam penggunaan ABDEL selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Kemudahan dan Kesulitan Guru dalam Memanfaatkan ABDEL

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih praktis, guru tidak lagi mengajar berbasis kertas dan spidol/pena. 2. Guru dapat dengan mudah mengatur tingkat kesulitan dan kelebihan. 3. Guru dapat mereviu materi yang sudah dipelajari dan mengetahui ketercapaian target yang diharapkan. 4. Soal dapat disusun di mana saja dan kapan saja. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru perlu menyiapkan pertanyaan di dalam aplikasi sebelum penggunaannya. 2. Harus terhubung ke jaringan internet 3. Guru harus memiliki gawai atau laptop.

Daftar Pustaka

Nurming, S., Saud, S., & Asnur, N. A. (2018) *Pemanfaatan QR-code sebagai media pembelajaran bahasa asing pada perguruan tinggi di Indonesia*. Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Negeri Makasar Ke-57.

Biodata Penulis



Penulis bernama Herman Syahputra, yang lahir di Kotapinang, Sumatra Utara pada tahun 1991. Penulis menyelesaikan S-1 Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan pada tahun 2014 dan sempat mengikuti belajar singkat mengenai budaya dan didaktik metodik di Jerman, yaitu di Universitas Frankfurt dan Universitas Kassel pada tahun yang sama. Saat ini penulis mengajar Bahasa Jerman di SMA Negeri 2 Torgamba, Sumatra Utara. Penulis menjadi guru Bahasa Jerman termuda yang sudah lulus sertifikasi dalam program Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan (PPGDJ) di Universitas Negeri Malang pada angkatan pertama (1). Penulis dapat dihubungi melalui alamat pos-el herman-syahputra21291@gmail.com.

MENUTUP PEMBELAJARAN DENGAN LEBIH BERMAKNA BERSAMA QUIZIZZ

Lilla Rama Dona

SMK Negeri 9 Padang, Padang

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah menengah. Tujuan dari pembelajarannya adalah menghasilkan lulusan yang mampu berkomunikasi dengan santun dalam komunikasi lisan dan tulisan. Oleh karena itu, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Padang sebagai salah satu sekolah pariwisata di Sumatra Barat juga menargetkan untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten dalam berbahasa Inggris.

Akan tetapi, kenyataannya berbeda dengan harapan. Kemampuan berbahasa Inggris siswa masih jauh dari target. Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya pencapaian yang diperoleh siswa pada ujian semester ganjil TP 2018/2019. Belum tercapainya standar kriteria belajar ini dapat dipicu oleh rendahnya kemampuan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Adanya anggapan bahwa bahasa Inggris itu rumit dan membosankan membuat sebagian besar siswa lebih memilih untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain *game online* (permainan daring) daripada membuka aplikasi atau web yang berhubungan dengan pelajaran Bahasa Inggris.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menggunakan Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran. Penggunaan Quizizz ini dipilih karena siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan tantangan. Kedua hal tersebut bisa diperoleh melalui penggunaan aplikasi Quizizz karena saat siswa menggunakan aplikasi ini, mereka seolah berada dalam sebuah permainan daring, yaitu adanya pemenang, musik yang menarik, dan juga meme unik saat mereka menjawab soal dengan benar ataupun salah.

Pelaksanaan Quizizz sebagai kegiatan penutup di kelas dilakukan oleh guru tidak hanya untuk mengukur sejauh mana ketercapaian siswa, tetapi juga untuk memotivasi siswa agar mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal dengan maksimal. Selain itu, penggunaan Quizizz ini juga sangat efektif untuk melatih keterampilan berpikir aras tinggi siswa saat guru memasukkan butir soal *higher order thinking skill* (HOTS). Dalam praktik baik ini, kegiatan menutup pembelajaran dengan menggunakan Quizizz dilakukan pada kompetensi dasar (KD) 3.8, yaitu menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan.

Akhiri Pembelajaran dengan Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi tes daring (*online*) berbasis web dan berbasis *mobile* yang dapat digunakan dan diunduh dengan gratis di Play Store. Setelah guru memiliki akunnya, guru dapat menggunakan aplikasi ini pada kegiatan pembuka, kegiatan inti, *ice breaking*, ataupun kegiatan penutup pembelajaran. Guru dapat menggunakan soal-soal yang sudah tersedia dalam aplikasi atau membuat soal sendiri dan mengunggahnya ke dalam aplikasi.

Meskipun Quizizz dapat digunakan dalam setiap fase pembelajaran, dalam praktik baik ini, penulis menggunakan Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang tingkat keberhasilan siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam membelajarkan materi tertentu kepada siswa. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan

guru untuk mendapatkan informasi tentang tingkat ketercapaian siswa secara individu.

Untuk dapat menggunakan Quizizz ini di dalam kelas, terdapat tiga tahapan yang sebaiknya dilakukan oleh guru. Tahapan pertama adalah tahapan persiapan berupa kegiatan pembuatan akun (bagi guru yang belum memiliki akun) dan pembuatan soal (bagi guru yang ingin memasukkan butir soal secara mandiri). Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses menginput soal adalah

1. mengunjungi laman <http://www.quizizz.com>;
2. *login* ke dalam Quizizz dengan menggunakan akun Google atau akun pos-el (*e-mail*) lainnya;
3. memilih peran, apakah sebagai guru, siswa, atau orang tua;
4. memilih soal yang sudah tersedia dalam aplikasi dengan cara memilih menu *Find a quiz* (Jika guru tidak memiliki waktu untuk membuat soal baru);
5. memilih menu *Create new a quiz* untuk memasukkan soal bagi guru yang ingin membuat soal sendiri;
6. memberi nama *quiz*, misalnya Test 1 KD/3.8;
7. memilih menu *Save*;
8. memilih menu *Create new question* untuk dapat membuat soal serta mengedit soal pada *dashboard quiz*;
9. memasukkan semua pilihan jawaban dan jawaban yang benar;
10. mengatur waktu untuk setiap soal; dan
11. memilih menu *Finish quiz* untuk mengakhiri pengetikan dan pengeditan soal.

Tahapan kedua adalah kegiatan pelaksanaan yang meliputi penggunaan Quizizz sebagai kegiatan penutup pembelajaran yang dilakukan di kelas bersama siswa. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih 15 menit di akhir pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan ketika menggunakan aplikasi Quizizz di kelas adalah sebagai berikut.

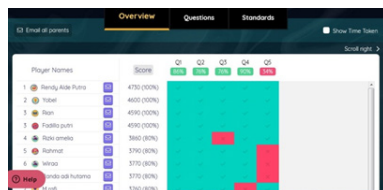
1. Memilih menu *Live game* jika akan bermain di kelas dan menu *Homework* jika akan membuatnya sebagai penugasan di rumah.
2. Memilih menu *Host game* dan mendapatkan 6 digit nomor kode yang akan digunakan siswa untuk dapat bergabung dalam permainan Quizizz.
3. Meminta siswa untuk mengakses <https://join.quizizz.com> dan memasukkan kode game berupa angka 6 digit.
4. Menekan tombol *Start* setelah memastikan semua siswa sudah bergabung dalam Quizizz. Pada saat itu otomatis pada gawai siswa sudah terdapat soal yang harus mereka jawab.

Melakukan kegiatan penutup pembelajaran dengan menggunakan Quizizz ini sangat menarik bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusias mereka pada saat mengikuti kegiatan tersebut. Suasana ini sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan saat guru hanya melakukan kegiatan penutup berupa mengambil kesimpulan secara bersama-sama. Dulu hanya sedikit siswa yang berperan aktif dalam kegiatan penutup pembelajaran, tetapi Quizizz membuat semua siswa harus terlibat secara aktif.



Gambar 1 Suasana Penggunaan Quizizz di Kelas

Tahapan ketiga dilakukan setelah pelaksanaan. Setelah permainan Quizizz selesai dilaksanakan, siswa dan guru dapat melihat perolehan nilai dan juga rangking setiap siswa dalam kegiatan yang baru saja dilakukan seperti yang tampak pada gambar berikut.



Gambar 2 Perolehan Nilai Siswa untuk Setiap Butir Soal dalam Quizizz

Setelah itu, guru dapat langsung mengunduh pencapaian siswa dalam program Microsoft Excel. Informasi yang dapat diperoleh adalah perolehan nilai siswa, soal yang sulit, soal yang mudah, serta waktu yang dibutuhkan oleh siswa dalam menjawab soal. Dari hasil tersebut, guru juga dapat melihat gambaran pencapaian dan kesulitan siswa. Dengan demikian, media ini dapat membantu guru dalam upaya membantu peningkatan nilai siswa.

Bagi siswa, informasi ini juga sangat penting karena memberikan umpan balik (*feedback*) tentang hasil belajar mereka pada hari itu. Informasi ini dapat memotivasi mereka untuk melakukan hal yang lebih baik pada pertemuan berikutnya. Jika mereka belum paham, mereka bisa berkonsultasi dengan guru. Terdapat juga manfaat lainnya, yaitu adanya tantangan yang didapatkan oleh siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Quizizz mendorong siswa untuk menjawab dengan tepat dan cepat. Rangking siswa juga akan ditampilkan di kelas sehingga akan memberikan tantangan bagi mereka seperti yang ada dalam permainan *game online*. Selain itu, jika siswa menjawab dengan benar, akan ada meme atau gambar yang menyemangati mereka serta diiringi oleh musik sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan.

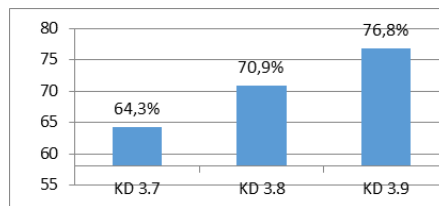
Kegiatan penutup pembelajaran yang langsung memberikan umpan balik bagi siswa secara individu membuat siswa menjadi lebih tertantang untuk mengikuti pembelajaran berikutnya dengan lebih baik. Hal ini dapat menimbulkan motivasi internal bagi siswa untuk mendapatkan nilai yang lebih bagus. Tentu saja hal ini akan melatih arus berpikir aras tinggi siswa.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga mempermudah guru dalam menyiapkan soal dalam berbagai paket. Meskipun guru hanya memasukkan satu paket soal dalam aplikasi, soal akan teracak secara otomatis oleh sistem. Dengan begitu, peluang siswa untuk menyontek berkurang. Hal ini juga akan membantu siswa dalam persiapan ujian nasional yang terdiri atas beberapa paket soal. Sebagaimana yang dinyatakan Rijal (2007), penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran penting karena sangat efisien, praktis, dan menyenangkan serta dapat membantu siswa dalam persiapan ujian nasional.

Akan tetapi, penggunaan Quizizz untuk menutup pembelajaran juga memiliki kendala. Pertama, gawai tidak selalu tersedia untuk semua siswa. Di beberapa kelas siswa memiliki gawai mereka masing-masing sehingga akan mudah untuk melakukan permainan sendiri. Namun, jika kegiatan ini dilakukan di kelas dengan gawai yang terbatas, guru harus mengelompokkan siswa menjadi bertiga atau lebih. Hal ini akhirnya tidak dapat memberikan gambaran ketercapaian siswa secara individu.

Kendala kedua adalah ketersediaan jaringan internet. Jaringan internet yang tersedia di sekolah belum mampu melayani semua kebutuhan siswa sehingga penerapan Quizizz di kelas hanya mengandalkan paket kuota internet siswa. Hal ini kadang menimbulkan masalah saat ada beberapa *provider* yang memiliki sinyal terbatas di tempat tertentu. Kadang siswa harus berdiri di dekat pintu jendela agar sinyalnya kuat. Jika akses internet tidak lancar atau koneksi internet terputus, siswa akan merasa frustrasi karena hasilnya tidak maksimal dan memengaruhi nilai dalam permainan.

Penggunaan Quizizz pada kegiatan penutup memberikan hasil yang cukup signifikan dalam dua aspek, yaitu aspek pengetahuan dan aspek sikap. Yang pertama adalah capaian dalam aspek pengetahuan yang dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 1 Perbandingan Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Quizizz

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor peserta setelah menggunakan Quizizz. Sebelum menggunakan Quizizz, nilai rata-rata siswa hanya 64,3% untuk KD 3.7. Namun, setelah menggunakan Quizizz sebagai kegiatan penutup pembelajaran, nilai siswa meningkat menjadi 70,9% pada KD 3.8 dan 76,8% untuk KD 3.9. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sangat memengaruhi hasil belajar siswa.

Kedua, dari aspek sikap, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sikap yang tampak selama penggunaan Quizizz adalah sebagai berikut.

- Jujur
Pembuatan soal acak yang ada di Quizizz melatih siswa untuk tidak menyontek.
- Toleransi dan peduli
Dalam kegiatan ini, siswa dilatih untuk lebih toleransi dan peduli dengan kondisi teman mereka. Sebagai contoh, kegiatan baru bisa dimulai jika semua temannya sudah bergabung dalam tes. Hal itu membuat siswa harus menunggu temannya yang mungkin mengalami kendala dalam soal jaringan.
- Disiplin
Adanya pengaturan waktu dalam pengerjaan soal melatih siswa untuk disiplin. Terlepas dari beberapa kendala yang ditemui dalam penggunaan Quizizz, aplikasi ini dapat menjadi salah satu rekomendasi bagi para guru, tidak hanya guru Bahasa Inggris, tetapi juga guru mata pelajaran lain. Aplikasi ini merupakan alternatif media yang efektif bagi guru dalam menutup pelajaran karena dapat memberikan gambaran kepada siswa ataupun guru tentang pencapaian pembelajaran mereka pada pertemuan itu.

Daftar Pustaka

Rijal. (2017). *9 manfaat e-learning dalam pembelajaran*. Diakses dari <https://www.rijal09.com/2017/04/9-manfaat-e-learning-dalam-pembelajaran.html> pada 12 November 2019.

Biodata Penulis



Lilla Rama Dona dilahirkan di Kota Padang, Sumatra Barat pada tanggal 16 Juli 1982. Ia adalah anak keempat dari pasangan A.D.T. Malano Khatib dan Djasmani. Kini ia bekerja sebagai seorang pendidik di SMKN 9 Padang. Ia mendapatkan pendidikannya di SDN 33 Bungatanjung, SLTPN 2 Batipuh, dan SMAN 1 Padang Panjang. Terinspirasi dari ibunya yang juga seorang guru, ia melanjutkan pendidikan S-1 dan S-2 di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UNP. Januari 2019, ia berkesempatan mengikuti SOAR CAMP yang diadakan oleh RELO US Embassy di Bali. Pada April 2019 ia terpilih sebagai finalis dalam OGN Bahasa Inggris di Jakarta. Ia dapat dihubungi melalui alamat pos-el lillaramadonasmkn-9pdg@gmail.com.

T2 IRAMA (TIK TOK TINGKATKAN PEMBELAJARAN DRAMA)

Mira Ayu Setya Rini

SMA Negeri 1 Kalitidu, Bojonegoro

Setiap guru menginginkan pembelajaran yang dilaksanakan menyenangkan dan menjadikan siswa sebagai mitra belajar. Selain itu, guru juga menginginkan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani mempresentasikan hasil, dan bersorak merayakan keberhasilan. Seperti prinsip *quantum teaching*, “bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka” (De Porter B., 2011). Prinsip ini menuntut pentingnya membawa kegembiraan dalam pembelajaran. Mengingat siswa sering kali menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia itu membosankan, mereka perlu dibawa ke dunia pembelajaran yang menyenangkan.

Pada umumnya pembelajaran drama pada materi Bahasa Indonesia dilakukan dengan cara konvensional. Misalnya, guru menyuruh siswa secara berkelompok mencari teks drama yang berkaitan dengan tema tertentu atau membuat teks drama sendiri. Kemudian, dari teks drama tersebut, siswa berkelompok mempraktikkannya sesuai dengan peran masing-masing. Cara inilah yang terkesan monoton, membosankan, dan tidak menarik bagi siswa.

Dalam materi bermain drama, siswa cenderung kurang percaya diri jika harus tampil di depan khalayak umum. Selain itu, kurangnya penguasaan materi menjadi kendala yang perlu dituntaskan. Hal ini tentu akan berdampak pada ketidaktercapaian kompetensi dasar (KD) 4.19, yakni mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi, teknik vokal, dan teknik gerak.

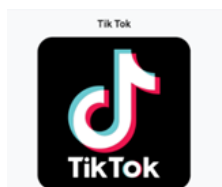
Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 16 ayat (1) tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan mengisyaratkan dikembangkan sistem pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi (Pemerintah Republik Indonesia, 2010). Dengan demikian, diperlukan pula profesionalisme guru untuk dapat memberdayakan sarana teknologi dan *up to date* guna mencapai tujuan pembelajaran.

Studi lapangan menunjukkan bahwa siswa mengalami ketergantungan dalam penggunaan gawai. Hal inilah yang rentan menjadi permasalahan jika gawai tidak digunakan untuk hal yang positif. Misalnya, selama ini aplikasi Tik Tok memang sudah menjadi viral di Indonesia. Namun, sebagian besar yang dibuat adalah video alay atau video yang tidak senonoh. Dengan demikian, menggunakan aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi dampak negatif dari teknologi sehingga siswa mampu mencipta konten video drama pendek yang kreatif.

Apakah Tik Tok dan Bagaimana Penggunaannya?

Aplikasi Tik Tok merupakan sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming, pendiri Toutiao, konten berita dan informasi di Beijing. Aplikasi tersebut memperbolehkan pemakai untuk membuat video pendek mereka sendiri. Pada tahun 2018, Tik Tok menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh, yakni sebanyak 45,8 juta kali. Sementara itu, di Indonesia ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi Tik Tok dan mayoritas adalah generasi usia sekolah.

Dapat diketahui bahwa aplikasi Tik Tok menjadi viral, digandrungi, dan menarik minat para milenial yang mayoritas anak usia sekolah. Media pembelajaran aplikasi Tik Tok dapat dijalankan pada perangkat bergerak berbasis android dan iOS yang diunduh melalui Play Store. Dengan begitu, media pembelajaran ini dapat dioperasikan kapan pun dan di mana pun.



Gambar 1 Ikon Aplikasi Tik Tok

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang mendukung pembuatan video, di antaranya sebagai berikut.

Tabel 1 Fitur yang Terdapat dalam Aplikasi Tik Tok

No.	Gambar	Fitur	Penjelasan
1.		Beranda	Tampilan awal aplikasi Tik Tok yang mencakup beberapa video dari beberapa akun
2.		Temukan	Dapat digunakan untuk mencari video yang sudah dibuat oleh beberapa akun
3.		Tambahkan	Dapat digunakan untuk memulai membuat video baru
4.		Notifikasi	Kabar terkini yang dikirim ke akun pribadi
5.		Saya	Akun Tik Tok pribadi yang memuat profil

6.		Tambahkan akun	Digunakan untuk menambahkan akun orang lain
7.		<i>Like</i>	Digunakan untuk menyukai video orang lain
8.		Komentar	Digunakan untuk memberikan komentar pada video orang lain
9.		Bagikan	Digunakan untuk membagikan video orang lain
10.		Video	Video yang sedang berlangsung di beranda
11.		Suara	Dapat digunakan untuk menambah musik, lagu, atau efek suara
12.		Balik	Untuk mengatur arah kamera, ke depan atau ke belakang.
13.		Kecepatan	Untuk mengatur kecepatan dengan mempercepat atau memperlambat perekaman mulai dari 0,3x, 0,5x, 1x, 2x, atau 3x
14.		Filter	Digunakan untuk mengedit video dengan efek <i>portrait</i> , <i>landscape</i> , <i>food</i> , atau <i>vibe</i>
15.		Mempercantik	Untuk mempercantik video agar lebih halus, dari segi bentuk wajah dan mata
16.		Pengatur Waktu	Dapat digunakan untuk mengatur waktu persiapan sebelum dimulainya perekaman video, 3 detik atau 10 detik
17.		<i>Flash</i>	Dapat digunakan untuk mengatur video, menggunakan efek <i>flash</i> (cahaya) atau tidak.
18.		Efek	Berfungsi untuk memberikan efek emoji atau karakter pada video yang akan dibuat

19.		Mulai	Digunakan untuk memulai perekaman dan mengatur jeda
20.		Unggah	Digunakan untuk mengunggah foto atau video yang sudah ada dalam fail (<i>file</i>) gawai.
21.		Pewaktu	Penunjuk batas waktu perekaman selama 60 detik
22.		Pewaktu	Penunjuk batas waktu perekaman selama 15 detik.
23.		Movie	Digunakan untuk membuat video dari kompilasi foto yang sudah ada pada file gawai.
24.		Delete	Digunakan untuk menghapus video yang dibuat atau yang dijeda
25.			Digunakan untuk finalisasi video
26.		Karakter	Untuk memberikan tulisan pada video yang sudah dibuat
27.		Stiker	Untuk menambahkan stiker pada video yang sudah dibuat
28.		Berikutnya	Digunakan untuk melanjutkan ke tahap <i>posting</i> video
29.		Rapikan	Digunakan untuk merapikan video
30.		Volume	Digunakan untuk mengatur volume antara suara asli dan <i>soundtrack</i>
31.		Posting	Digunakan untuk <i>posting</i> video yang sudah jadi dan dapat dilihat semua orang

Berdasarkan fitur yang ada, aplikasi ini sangat mendukung keterampilan bermain peran pada sebuah naskah drama, dalam bentuk dialog ataupun monolog pendek. Materi drama dengan penggunaan media ini dapat berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x45 menit). Berikut adalah langkah-langkah pemanfaatan media aplikasi Tik Tok untuk meningkatkan pembelajaran drama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Sebelumnya, siswa secara individu dan berkelompok (dua orang) membuat naskah drama (dialog/monolog pendek) yang jika ditampilkan berdurasi sekitar 60 detik.
2. Siswa menghafalkan naskah dialog yang sudah dibuat, lalu berlatih menggunakan teknik vokal dan teknik gerak yang baik.
3. Siswa membuka aplikasi Tik Tok pada gawainya.
4. Siswa memilih fitur *Tambahkan* untuk membuat video baru.
5. Sebelum melakukan perekaman video, siswa dapat memilih a) untuk mempercepat atau memperlambat perekaman mulai dari 0,3x, 0,5x, 1x, 2x, atau 3x; b) meghadapkan kamera ke depan atau ke belakang; c) filter tampilan; d) mempercantik/menghaluskan; e) pengatur waktu untuk persiapan selama 3 detik/10 detik; f) menggunakan *flash* atau tidak; dan g) efek yang diinginkan.
6. Siswa dapat memilih ikon lingkaran warna merah untuk langsung merekam penampilan nya dan memberikan jeda.
7. Jika sudah selesai, video akan diproses secara otomatis oleh aplikasi.
8. Siswa dapat mengedit video yang sudah jadi dengan menggunakan fitur efek, suara, karakter, stiker, filter, rapikan, dan volume.
9. Untuk finalisasi, siswa memilih menu *Berikutnya*.
10. Jika ingin memberikan keterangan pada video, siswa dapat menuliskan di halaman yang tersedia.
11. Siswa memilih menu *Posting*.
12. Setelah itu, video dapat dilihat oleh semua orang melalui aplikasi Tik Tok atau dibagikan melalui media sosial lain.

Sebelum menggunakan aplikasi Tik Tok, diperoleh hasil pembelajaran yang dilihat dari aktivitas guru sebesar 77%, hasil pembelajaran siswa rata-rata 52%, dan respons siswa yang sangat setuju dengan pembelajaran konvensional hanya 60%. Kemudian, setelah dikenalkan praktik baik pemanfaatan media pembelajaran Tik Tok dalam materi bermain drama, hasil pembelajaran meningkat menjadi 87%, hasil pembelajaran siswa rata-rata 85%, dan respons siswa yang sangat setuju dengan penggunaan aplikasi ini 90%.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran drama dengan menerapkan media aplikasi Tik Tok memperoleh dampak yang positif dari peningkatan indikator proses, hasil, dan respons siswa. Tik Tok dapat digunakan sebagai media pembelajaran drama karena beberapa hal berikut.

- a. Memenuhi kebutuhan belajar siswa untuk ketercapaian kompetensi dasar.
- b. Membantu siswa dalam menguasai materi drama yang berhubungan dengan teknik vokal (lafal, intonasi, tekanan) dan teknik gerak (mimik, gestur).
- c. Menarik minat siswa karena keterbaruannya.
- d. Selaras dengan perkembangan kematangan serta karakteristik siswa yang dekat dengan dunia digital.
- e. Pembelajaran akan terkesan lebih asyik.
- f. Sebagai upaya untuk mendukung literasi digital guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam penggunaan media ini, ditemukan kemudahan dan kesulitan yang dialami guru selama proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

Tabel 2 Kemudahan dan Kesulitan
Penggunaan Media Aplikasi Tik Tok

Kemudahan	Kesulitan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini sangat mudah diperoleh karena guru dan siswa dapat mengunduhnya melalui Play Store yang ada pada gawai. 2. Guru dapat dengan mudah menarik rasa percaya diri siswa karena siswa tidak perlu untuk tampil di depan khalayak umum. 3. Guru bersama siswa dapat belajar bersama, sekaligus bermain. 4. Guru dapat mengakses atau melihat video yang sudah dihasilkan oleh siswa kapan pun dan di mana pun. 5. Guru dapat memberikan komentar pada video yang sudah dihasilkan oleh siswa sebagai timbal balik pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media ini sangat bergantung pada kapasitas koneksi internet. Apabila internet tidak tercukupi, penggunaan media ini tidak dapat berjalan. 2. Guru hanya bisa melihat hasil video yang dibuat siswa dengan durasi cukup pendek, yaitu 60 detik.

Daftar Pustaka

De Porter, B., dkk. (2011). *Quantum teaching*. Bandung: KAIFA. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010. (2010). Diakses dari <https://jdih.kemenkeu.go.id/>

Biodata Penulis



Mira Ayu Setya Rini, lulusan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Unesa, lahir di Bojonegoro, 19 Mei 1994. Saat ini ia menjadi pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kalitidu. Tulisan jurnalistikinya beberapa kali dimuat dalam koran *Harian Surya* Surabaya. Tulisannya juga abadi dalam buku *Mata dalam Rahim, Cinta Bangku SMA, Berkarya dengan Hati, Gelap Gerhana dalam Kapal Selamat, PBG di Mata Guru, Geng Literat, Bunga Rampai Esai PBG, Wanita yang Mencari Pesut Muara Semayang*, dan lain-lain. Ia merupakan fasilitator literasi Jawa Timur dan pernah menjadi juara III pada lomba kepenulisan cerpen tingkat nasional. Mari bersua melalui pos-el miraayusetyarini@gmail.com.

BLOG WORDPRESS SEBAGAI SARANA PEMELAJARAN BERMAKNA

Nurpatricia Kusworini

SMA Insan Cendekia Alkausar, Sukabumi

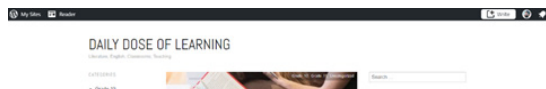
Siswa kita hidup di dunia yang sudah bermediasi komputer dan internet sehingga menulis adalah hal lumrah untuk menjadi hal niscaya yang dilakukan sehari-hari. Sebagaimana diungkapkan oleh Li, Dursun, dan Hegelheimer (2017), siswa kita dituntut untuk menggunakan bahasa tulis dalam beragam situasi daring. Hal ini tentu menjadi angin segar bagi pembelajaran bahasa asing karena sekat fisik yang membatasi interaksi antarpemelajar bahasa menghilang melalui interaksi yang didominasi oleh ragam bahasa tulis.

Di SMA Insan Cendekia Al Kausar keterlibatan siswa dalam menulis rendah karena menulis masih dilakukan secara konvensional sehingga kurang relevan dengan kondisi yang dihadapi siswa secara riil. Akibatnya, keterlibatan (*engagement*) siswa bisa dikatakan tidak memuaskan dan konten tulisan mereka menjadi superfisial.

Kompetensi yang menjadi fokus praktik baik ini adalah menulis teks reviu, kompetensi dasar yang dikembangkan dalam Kurikulum Alkausar Boarding School berdasarkan Permendikbud Tahun 2016 No. 21 tentang KD Lintas Minat 3.8, yaitu membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks ulasan (*review*) lisan dan tulis dengan memberi dan meminta penilaian terkait film/buku/cerita, sesuai dengan konteks penggunaannya dan KD 4.8, yaitu menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks ulasan (*review*), lisan dan tulis, dan terkait film/buku/cerita. Tulisan ini mengulas penggunaan salah satu *tool blogging* di internet, yaitu blog Wordpress sebagai upaya untuk menjembatani ketiadaan konteks riil dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 12 IPA Semester 1, 2019—2020. Wordpress.com dipilih menjadi platform karena kesederhanaan tampilannya, kemudahan penggunaannya, dan sifatnya yang terbuka sehingga ragam wacana menulis yang mungkin dilakukan siswa selama berselancar di internet dapat diwadahi.

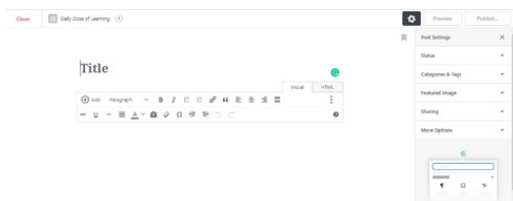
Apa itu Blog Wordpress?

Wordpress.com adalah sebuah *weblog* di internet yang sering kali digunakan sebagai '*home*' bagi pengguna dan berfungsi sebagai *hub* untuk mawadahi beragam *link* ke teknologi lainnya (Carney, 2009). Wordpress bisa diakses dan dieksploitasi melalui PC dalam bentuk *website* (wordpress.com) dengan membuat akun menggunakan alamat surel/pos-el. Setelah itu, kita dapat mulai menulis *posting* dengan mengetuk tombol *Write* yang terdapat di bagian atas laman (Gambar 1).



Gambar 1 Tampilan Bagian Atas Wordpress

Jendela baru akan muncul berupa laman kosong dengan sejumlah *tool* menulis yang terdapat di atasnya (Gambar 2).



Gambar 2 Laman Fitur Write dalam Wordpress

Bagaimana Blog Wordpress Digunakan?

Pada fokus tulisan ini, blog Wordpress dimanfaatkan menjadi *hub* untuk mewadahi serangkaian kegiatan yang bertujuan melatih kemampuan menulis siswa secara mandiri dengan memperkenalkan sumber-sumber belajar swaakses dan melibatkan kegiatan yang biasa dilakukan siswa saat menggunakan internet. Keseluruhannya berfokus pada pencapaian akhir berupa hasil tulisan yang dipublikasi dalam situs sosial reviu. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan platform blog Wordpress ini.

Langkah pertama, guru memberikan sebuah penugasan berupa kunjungan salah satu restoran atau kafe di sekitar tempat tinggal mereka. Mereka dianjurkan mencatat hal-hal yang disukai atau kurang disukai dari kunjungan mereka tersebut. Hal ini dilakukan untuk bahan tulisan mereka nantinya.

Pada langkah kedua (judul blog *Meeting #1 Task 1*) [2x45 menit], guru menyiapkan sebuah *post* di laman Wordpress guru yang bisa diakses pada laman nkusworini.wordpress.com (Gambar 3). Kegiatannya adalah apersepsi berupa survei menggunakan Google Forms (<https://docs.google.com/forms>) mengenai tempat-tempat makan di sekitar sekolah. Google Forms adalah sebuah layanan perangkat lunak bebas guna dari Google untuk membuat beragam formulir (Firth & Mesureur, 2010). Kegiatan ini mengekspos sejumlah kosakata yang mungkin ditemui saat membaca atau menyusun teks reviu lewat pertanyaan survei. Lalu, mereka diminta menyebutkan tempat favorit mereka sekaligus makanan kesukaan mereka di tempat tersebut. Secara komunikatif, guru memulai diskusi lewat pernyataan yang dapat dianggap sebagai *modelling*.



Hi all!

So sorry to leave you again. How was your weekend?

I hope you visited a nice restaurant that you can share the story of. But before we talk about those fancy new restaurants you tried, let's share your thoughts about our good old favourites. Take a quick survey on D'Top, Wong Dess, Herbal Chicken, and Sammit Chicken Noodle here. You can see the results after everyone has finished. In the comment below, share with us your most favourite of the four eateries along with your recommended dish from the restaurant. My personal favourite is Sammit Chicken Noodle. I like this place because I can personalize my order to my liking and plus, the owner knows exactly how I like my order.

Gambar 3 Isi *Posting Meeting 1*

Survey
Description (optional)

Which restaurant has the best-tasted menu options?

- ☐ 0 Tip
- ☐ Samrat Chicken Noodle
- ☐ Herbal Chicken
- ☐ Wong Doss

Which eatery do you think maintains good hygiene *

- ☐ 0 Tip

Gambar 4 Tampilan Survei

Pada langkah ketiga (judul blog *Meeting #1 task 2*), siswa diminta mengunjungi salah satu laman britishcouncil.org (lihat Daftar Pustaka) untuk melakukan serangkaian kegiatan mandiri yang berhubungan dengan pengenalan menulis rewi. Kegiatan ini melatih siswa menjadi pembelajar mandiri dengan memperkenalkan sumber belajar yang sesuai dengan level mereka (B1) dan menyediakan ruang belajar mandiri. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk membandingkan paparan yang diberikan di laman web pertama dengan laman kedua (lihat Daftar Pustaka). Hal ini dilakukan untuk mengasah berpikir kritis siswa terhadap konten. Dua laman ini menyajikan anjuran penulisan rewi yang sedikit berbeda satu dan yang lain. Kemudian, siswa diminta untuk memilih dan menjustifikasi pilihan mereka. Karena siswa sudah mengunjungi sebuah restoran sebelumnya, kegiatan ini dapat membantu siswa mendapat gambaran akan apa yang mereka tulis nantinya. Lalu, siswa mengunjungi Zomato.com dan memilih rewi dalam bahasa Inggris. Siswa dibebaskan untuk membaca sebanyak mungkin rewi yang sesuai dengan tipe restoran yang mereka kunjungi. Diharapkan kosakata dan ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam rewi-rewi tersebut akan dapat mereka adopsi dalam tulisan mereka. Kolom komentar di blog Wordpress kemudiand digunakan kembali untuk sarana siswa berbagi temuan mereka.

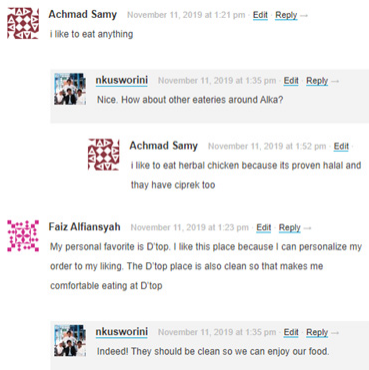
Pada langkah keempat (judul blog *Meeting #2 Task 1, Meeting #2 Task 2 dan Meeting 2 Task 3*) [1x45 menit], hasil survei diperlihatkan kepada siswa untuk menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam pembelajaran berarti. Guru meminta siswa merewi kosakata dan ungkapan yang berhasil mereka himpun dan mengelompokannya menjadi rewi bernada positif dan negatif. Lalu, siswa dapat mulai menuliskan rewi mereka sendiri di kolom komentar.

Pada langkah kelima (judul blog *Meeting #2 Task 4*) [1x45 menit], dalam blognya, guru mengarahkan siswa mengunjungi Zomato.com atau Google Maps dan menuliskan hasil tulisan final mereka setelah mendapat umpan balik. Dengan mengunggah hasil akhir tulisan mereka yang sudah diperbaiki ke dalam situs nyata, diharapkan siswa dapat membangun kepercayaan dirinya untuk menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi di dunia maya.

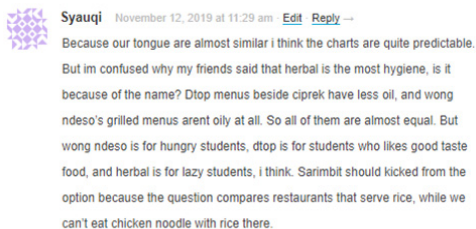
Media dipilih karena adanya tujuan peningkatan hasil pembelajaran. Kita akan menelaah hasil pembelajaran menggunakan blog Wordpress ini dari keterlibatan siswa (dilihat dari jumlah dan kualitas isi komentar) dan kualitas hasil tulisan (menggunakan rubrik).

Dari segi keterlibatan siswa, penggunaan blog Wordpress dengan fungsi kolom komentar di semua tugas (*task*) yang diberikan meningkatkan keterlibatan siswa. Semua siswa yang hadir terdorong untuk berpartisipasi karena mendapat kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan guru. Bentuk respons tertulis juga turut membantu karena siswa dapat menyiapkan respons mereka terlebih dahulu tanpa adanya tekanan waktu dan kemungkinan rasa malu karena melakukan kesalahan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ware dan Hellmich (2014) bahwa perangkat digital yang memungkinkan siswa mengekspresikan diri secara kontekstual dalam beragam bentuk wacana meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Karena konten pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan keterampilan mereviu, keterlibatan dan kualitas konten jawaban siswa berpengaruh pada cara mereka menulis teks reviu di akhir. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa mereka memahami tuntutan komunikasi guru saat mereka semua menyebutkan restoran favorit mereka dan makanan pilihan mereka, bahkan alasannya. Kemampuan berpikir aras tinggi terasah dengan siswa mampu memberikan justifikasi terhadap sebuah pilihan.



Gambar 5 Sampel Respons Siswa di *Meeting #1*



Gambar 6 Sampel Respons Siswa pada *Meeting #2* dalam Diskusi Mengenai Hasil Survei

Selanjutnya, kualitas akhir tulisan siswa yang dibuat pada akhir pertemuan kedua juga menunjukkan tren memuaskan sebagaimana terlihat pada sampel hasil tulisan siswa pada Gambar 8 dan Gambar 9. Langkah-langkah pembelajaran mengekspos siswa secara mandiri untuk mencari tahu cara menulis teks rewi dengan membaca dari banyak sumber (Britishcouncil.org, Owlcation.com, dan Zomato.com). Pertanyaan-pertanyaan stimulan dari guru, umpan balik, dan tulisan rekannya turut berperan dalam peningkatan kualitas tulisan akhir siswa. Hal ini terlihat dari rerata nilai siswa yang mencapai 83 dengan 82% siswa mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.



Adam sulthan (Eatlah Chicago) November 12, 2019 at 11:27 am · [Edit](#) ·

[Reply](#) →

i went there last saturday night, the restaurant was cozy and the serving was pretty fast. There were two proteins that you can pick, you can pick chicken or fish as the protein, and then you will pick the topping sauce there were salted egg, brown sugar, and spicy(like geprek sauce). My favourite was the salted egg one because it is so delicious, savory, and creamy. I was kinda disappointed that there was just like 4 menus on the line, I wish there will be a lot more dishes. Overall Eatlah Chicago was amazing in terms of taste and services, you should try it!

Gambar 7 Sampel Hasil Tulisan Siswa

(Terlihat bahwa *meaning* dan tujuan komunikatif tulisan sudah tersampaikan dengan baik meski membutuhkan sedikit perbaikan pada *punctuation*)



fird November 12, 2019 at 11:56 am · [Edit](#) · [Reply](#) →

Last Friday, I went for dinner with my mother after facing a long traffic. It was hard to choose which restaurant I want to go, but I decided to go to Wakacao after all. This restaurant is famous with their pepper rice hotplate but I don't know why only a few people went there in Bekasi. My friend told me that Wakacao in Tangerang always full.

When we arrived, the temperature was hot eventhough they have air conditioner in it. It was uncomfortable. They offered some pepper rice with salmon, beef or chicken with wide variety of compliments such as original, rendang, kari, sambal matah, and balado. I ordered Original Beef Pepper Rice because it was the most favorite mains. The honey sauce also mouth-watering. I was impressive when they gave us some fried potatoes for free. The service was great and the flavor was worth trying. Because of the delicious and pricey food service, I highly recommend going to Wakacao Pepper Rice.

Gambar 8 Sampel Tulisan Siswa

(Sama dengan Gambar 7, konten tulisan dan strukturnya sudah menunjukkan kualitas yang baik meski secara gramatika masih perlu perbaikan)

Peningkatan dalam dua aspek di atas juga dikemukakan dalam banyak penelitian terkait penggunaan forum, blog, dan wiki dalam pembelajaran bahasa asing seperti diungkapkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Miyazoe dan Anderson (2010), Heift dan Vytkina (2017), dan Collentine (2011).

Menurut Chapelle dan Sauro (2017), teknologi memiliki dua sisi, terlebih saat digunakan dalam pembelajaran, termasuk penggunaan blog Wordpress. Dari sisi kelebihan, blog Wordpress sangat fleksibel dan dapat digunakan sebagai *hub* platform (seperti dalam tulisan ini), yakni guru bisa menuliskan pembelajaran dengan serangkaian kegiatan di tempat lain di peramban untuk sebagian besar materi pembelajaran. Kedua, karena basisnya adalah daring, tugas ini bisa digunakan guru sebagai pengganti tugas luring saat penugasan mandiri. Guru pun masih dapat berinteraksi langsung sebagai motivasi bagi siswa agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran, juga berfungsi dalam pemberian *scaffolding* saat siswa mengalami kesulitan. Selain itu, siswa yang biasanya segan terlibat berbicara di kelas mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri. Terakhir, guru juga dapat memonitor keterlibatan siswa secara langsung dengan melihat siapa saja yang terlibat berkomentar.

Di sisi lain, penggunaan blog Wordpress juga memiliki keterbatasan. Pertama, blog Wordpress adalah platform terbuka yang dapat diakses oleh semua orang sehingga dapat berdampak pada keamanan berselancar siswa. Hal ini sebetulnya dapat diatasi dengan memberikan edukasi pada awal pembelajaran mengenai keamanan dalam menggunakan internet. Yang kedua, sifatnya yang daring juga menjadi kelemahan saat konektivitas terganggu oleh faktor-faktor teknis.

Daftar Pustaka

- British Council. (2019). *A restaurant review*. Diakses dari <http://learnenglish.britishcouncil.org/skills/writing/intermediate-b1/a-restaurant-review>
- Carney, N. (2009). Blogging in foreign language education. In M. Thomas (Eds.), *Handbook of research on Web 2.0 and second language learning* (pp. 292-312). IGI Global.
- Chapelle, C. A., & Sauro, S. (Eds.). (2017). *The handbook of technology and second language teaching and learning*. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell.
- Collentine, K. (2011). Learner autonomy in a task-based 3d world and production. *Language Learning & Technology*, 15(3), 50–67.
- Firth, M., & Mesureur, G. (2010). Innovative uses for Google Docs in a university. *JALT CALL Journal*, 6(1), 3-16.
- Heift, T., & Vyatkina, N. (2017). Technologies for teaching and learning L2 grammar. *The handbook of technology and second language teaching and learning*, 26-44.
- Li, Z., Dursun, A., & Hegelheimer, V. (2017). Technology and L2 writing. *The handbook of technology and second language teaching and learning*, 77-92.
- Miyazoe, T., & Anderson, T. (2010). Learning outcomes and students' perceptions of online writing: Simultaneous implementation of a forum, blog, and wiki in an EFL blended learning setting. *System*, 38(2), 185-199.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016. (2016, 29 Juni). Diakses dari <https://bsnp-indonesia.org/>.

Ware, P., & Hellmich, E. (2014). Call in the K-12 context: language learning outcomes and opportunities. *CALICO Journal*, 31(2).

Sharma, P. (2019). *How to write a restaurant review*. Diakses dari <https://owlcation.com/humanities/How-to-Write-a-Restaurant-Review-With-Examples>

Biodata Penulis



Penulis yang bernama lengkap Nurpatricia Kusworini lahir di Indramayu pada 19 April 1983. Penulis menuntaskan pendidikan S-1 di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada tahun 2006 dan meraih gelar M.A. (TESOL) with Merit dari Victoria University of Wellington (VUW), New Zealand pada 2019 melalui program beasiswa blended learning yang diprakarsai oleh SEAMEO RELC dan VUW di Singapura. Pada tahun 2006 penulis mulai mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris dan sejak 2009 mengajar di SMA Insan Cendekia Al Kausar, Sukabumi sampai sekarang. Pada tahun 2016 penulis meraih Juara II Olimpiade Guru Nasional Tingkat Kabupaten Sukabumi, kemudian meraih medali perak pada Olimpiade Guru Nasional Tingkat Nasional pada tahun 2017. Penulis dapat dihubungi melalui alamat pos-el nurpatricia@alkausar.sch.id.

MENIKMATI “GURIH RENYAHNYA” NOVEL MELALUI MEDIA TERAPEKO

Rusmana

SMA Negeri 1 Pangalengan, Kabupaten Bandung

Kurikulum 2013 menegaskan pentingnya bahasa Indonesia sebagai sarana membentuk pola pikir bangsa Indonesia, yaitu dengan cara pendekatan teks. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada pembentukan sikap. Pembentukan sikap ini hanya aspek sastra yang dapat menjakaunya (Herfanda, 2008, hlm.11). Pendapat ini menguatkan bahwa sastra menjadi sesuatu yang mutlak “disuguhkan” kepada siswa di kelas. Namun, pembelajaran sastra (termasuk novel) kurang diminati dengan beragam alasan, mulai dari materi yang monoton, pendekatan yang kurang tepat, hingga media yang kurang menarik.

Problematika lain pembelajaran novel di SMA adalah rendahnya interaksi langsung siswa dan guru dengan novel. Padahal, interaksi langsung sangat penting karena pada waktu pembaca berhadapan dengan novel, pembaca adalah pemberi makna. Pembaca yang berbeda menghasilkan pemaknaan yang berbeda pula. Ketika siswa mengapresiasi novel haruslah merupakan transaksi antara aktivitas jiwanya dan kata-kata yang terangkai dalam cerita novel tersebut. Makna itu diciptakan dan dibentuk siswa sendiri. Guru dalam kegiatan apresiasi bukan penerjemah atau penafsir karya novel untuk siswanya, melainkan sebagai pendorong atau pemberi rangsangan. Masalah terbesar lainnya bagi guru adalah minimnya inovasi dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

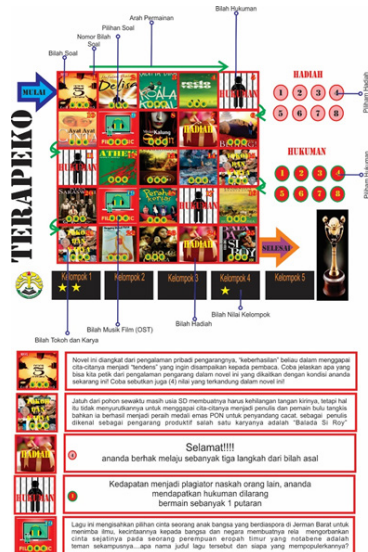
Kehadiran kurikulum baru memberikan peluang tersendiri bagi konten sastra (termasuk novel). Meskipun tidak semua konten pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sastra, setiap kompetensi dasarnya memungkinkan diajarkan dengan sastra sebagai dasarnya. Dalam Kurikulum 2013, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA kompetensi dasar mengenai materi sastra diajarkan di kelas 10, 11, dan 12 melalui pendekatan apresiasi (KD 3) dan ekspresi (KD 4). Khusus kelas 12, materi tentang apresiasi novel tercantum pada KD 3.8 dan KD 3.9. Kedua KD tersebut menuntut siswa menafsirkan pandangan pengarang dan menganalisis novel yang dalam bahasa penulis dimaknai “menikmati guhrih renyahnya” novel.

Guna meningkatkan minat, pemahaman, serta apresiasi siswa tentang novel, penulis menawarkan Terapeko yang merupakan media berbentuk PowerPoint. Media ini mudah dibuat, kekinian, dan penyampaian materinya melibatkan beragam indra.

Menikmati “Gurih Renyahnya” Novel dengan Bantuan Media Terapeko

Terapeko merupakan akronim dari terima, analisis, pecahkan, dan komunikasikan. Nama ini disesuaikan dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam penggunaan media pembelajaran Terapeko. Pertama, siswa secara perorangan (disarankan berkelompok) menerima soal atau masalah yang berkaitan dengan materi yang dibahas untuk kemudian didiskusikan dalam kelompok masing-masing agar diperoleh pemecahannya. Kedua, hasil diskusi kelompok dikomunikasikan untuk mendapatkan tanggapan, baik oleh guru maupun kelompok lain. Kedua tahapan dalam media Terapeko mengakomodasi pengembangan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) setiap siswa (Gardner, 2003).

Terapeko merupakan media pembelajaran berbasis tayangan dilengkapi *hyperlink* yang digunakan sama seperti halnya memainkan permainan monopoli. Perbedaan mendasar hanya terdapat pada penyesuaian dan modifikasi materi dengan menambahkan gambar, foto, musik, atau film yang dijadikan sumber masalah melalui tayangan. Media ini terdiri atas *slide* utama yang merupakan papan permainan (di dalamnya berisi bilah langkah dan bilah pendukung), serta beberapa *slide* soal yang terhubung secara otomatis ketika dipilih pada *slide* utama.



Gambar 1 Media Terapeko

Berdasarkan pengalaman penulis, media ini cukup efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam “menikmati guhrih renyahnya” novel. Selain pembuatannya tidak rumit, semua dapat melakukannya. Media ini juga disusun sesuai dengan perkembangan psikologi siswa. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media ini mudah sehingga siswa termotivasi untuk aktif dan kritis menanggapi permasalahan yang muncul dalam permainan.

Sadiman (2012) menyatakan bahwa sebagai sebuah media pembelajaran, Terapeko harus memenuhi kriteria ACTION. ACTION adalah akronim dari *access* (kemudahan penggunaan), *cost* (berbiaya murah), *technology* (memanfaatkan teknologi), *interactivity* (melibatkan komunikasi yang menyenangkan), *organization* (pengorganisasian), dan *novelty* (kekinian).

Berkaitan dengan kriteria *access*, Terapeko mudah dioperasikan penggunaannya. Prinsip kerjanya mirip dengan permainan monopoli yang sering kita mainkan saat kecil, tetapi terdapat beberapa modifikasi yang disesuaikan dengan tujuan, materi, dan pembelajaran di kelas. Dari segi biaya (*cost*), Terapeko sangat terjangkau karena tidak memerlukan biaya tinggi, bahkan tanpa biaya. Yang dituntut adalah penguasaan aplikasi PowerPoint yang sederhana. Pemakaian *technology* dalam media Terapeko sebatas perangkat yang ada di sekolah (laptop, LCD, *speaker* aktif, dan lain-lain).

Berdasarkan pengalaman penulis menggunakan media ini dalam pembelajaran apresiasi novel, pembelajaran menjadi sangat interaktif. Terjadi dialog, baik antarsiswa maupun antara siswa dan guru. Selain itu, pembelajaran menjadi menyenangkan karena materi disampaikan melalui penerimaan beragam indra (gambar, musik, film dan kasus yang berhubungan dengan materi *up to date*). Sementara, pengorganisasian (*organization*) penggunaan media ini relatif mudah karena hanya melibatkan sedikit peralatan yang biasa digunakan guru. Yang terakhir, pemilihan materi serta perangkat yang bersifat kekinian (*novelty*) membuat siswa tidak merasa bosan dan antusias melaksanakannya.

Pemanfaatan media pembelajaran Terapeko pada materi apresiasi novel memerlukan 2 jam pelajaran (2x45 menit). Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Persiapan (sebelum pembelajaran)

Guru menentukan KD dan menetapkan indikator pencapaian khusus (IPK), mengelompokkan materi/masalah/soal yang hendak disajikan dalam pembelajaran, membuat desain *slide*/bilah, memasukkan aplikasi *hyperlink*, musik, foto/gambar, dan cuplikan film yang berkaitan dengan soal, serta melakukan uji coba media.

b. Pelaksanaan

Permainan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Permainan diawali dengan pengelompokan siswa dan penunjukan juru bicara kelompok yang berhak berbicara mengomunikasikan jawaban kelompoknya. Anggota kelompok lainnya pun dapat menjawab langsung ketika soal lemparan dari kelompok lain tidak bisa dipecahkan.
- b. Pembacaan tata tertib permainan
- c. Kelompok yang mendapat giliran main melakukan lemparan dadu sebanyak satu kali.



Gambar 2 Siswa Berdiskusi dan Berbagi Tugas

- d. Selanjutnya, melangkah sejumlah mata dadu pada bilah permainan
- e. Pada bilah terakhir sesuai dengan nilai mata dadu yang keluar, kelompok yang sedang bermain memilih soal/masalah dengan cara mengeklik kotak nomor pada bilah tersebut.
- f. Kemudian, soal/masalah didiskusikan bersama kelompoknya.
- g. Siswa yang menjadi juru bicara diberi waktu 90 detik untuk presentasi. Jika jawabannya benar, kelompok tersebut mendapatkan hadiah bintang. Jika jawabannya salah, kelompok lain dapat mengambil alih dengan hadiah yang sama, demikian seterusnya.



Gambar 3 Siswa sedang Mengomunikasikan Hasil Analisis

- h. Jika menempati bilah hadiah, siswa berhak memilih atau mengeklik salah satu kartu hadiah pada bagian atas kanan bilah permainan dan wajib menaati perintah yang tertera.
 - i. Demikian pula jika menempati bilah hukuman, siswa tersebut mendapatkan hukuman larangan bermain sebanyak dua putaran, kecuali mempunyai kartu bebas hukuman.
 - j. Kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang adalah yang paling cepat menyelesaikan lintasan dan paling banyak mendapatkan bintang.
- c. Evaluasi (3-5 menit menjelang jam pelajaran selesai)**

Guru memberikan penguatan dengan mereview soal yang muncul selama permainan dan yang belum terjawab oleh siswa. Tahap berikutnya adalah guru menanyakan pesan, kesan, dan masukan tentang pembelajaran kepada siswa.



Gambar 3 Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran

Penulis mencoba membandingkan dua kelas yang mendapatkan perlakuan berbeda. Satu kelas menggunakan media *Terapeko* (kelas uji coba) dan satu lagi (kelas pembandingan) menggunakan media *Gadis* (gambar dan diskusikan). Selanjutnya, penulis menganalisis data yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan *N-Gain*. Perhitungan *N-Gain* diperoleh dari skor *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) masing-masing kelas uji coba dan kelas pembandingan. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran apresiasi novel dihitung dengan rumus *g* faktor (*N-Gain*) menurut Meltzer (Sugiono, 2014, hlm 61). Dari perhitungan rumus tersebut, diperoleh nilai *N-Gain* untuk kelas uji coba sebesar 0,62461 (62,46%) untuk nilai rerata, 0,3125 (31,25%) untuk nilai minimum, dan 0,84615 (84,61%) untuk nilai maksimum.

Tabel 1 Data Kelas Uji Coba

NO	REPONDEN	PRETEST	POSTEST	DEVIASI	100- PRETEST	N-Gain
1	AHB	30	60	30	70	0.428571
2	AHBN	20	45	25	80	0.3125
3	AG	15	65	50	85	0.588235
4	AH	20	70	50	80	0.625
5	ANR	20	75	55	80	0.6875
6	AMA	20	75	55	80	0.6875
7	AS	15	45	30	85	0.352941
8	AC	10	50	40	90	0.444444
9	AKD	15	55	40	85	0.470588
10	DS	10	70	60	90	0.666667
11	AL	15	80	65	85	0.764706
12	FSA	25	85	60	75	0.8
13	GRD	15	60	45	85	0.529412
14	GF	10	50	40	90	0.444444
15	GAZ	10	45	35	90	0.388889
16	HS	25	75	50	75	0.666667
17	TMR	20	80	60	80	0.75
18	IZW	35	90	55	65	0.846154
19	MSSP	15	60	45	85	0.529412
20	MDD	20	70	50	80	0.625
21	MFH	30	80	50	70	0.714286
22	NZHY	20	75	55	80	0.6875
23	NA	15	70	55	85	0.647059
24	RAF	25	80	55	75	0.733333
25	RWL	30	80	50	70	0.714286
26	RS	20	75	55	80	0.6875
27	RI	30	80	50	70	0.714286
28	SN	20	70	50	80	0.625
29	SM	25	80	55	75	0.733333
30	SA	25	70	45	75	0.6
31	TIP	30	85	55	70	0.785714
32	WR	15	70	55	85	0.647059
33	WJ	30	80	50	70	0.714286
RERATA		20,6060	69,6969	49,0909	79,3939	0.62461
MINIMUM		10	45	30	65	0.3125
MAKSIMUM		35	90	65	90	0.846154
KETUNTASAN >70			23			

Sementara itu, untuk kelas pembandingan diperoleh nilai 0,28526 (28,53%) untuk nilai rerata, 0,1111 (11,11%) untuk nilai minimum, dan 0,5 (50,00%) untuk nilai maksimum. Angka-angka tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menjawab beragam pertanyaan yang berhubungan dengan aktivitas menilai karya novel, baik unsur intrinsik maupun unsur ekstrinsiknya.

Terlihat peningkatan yang cukup signifikan pada kelas uji coba dengan 23 siswa karena memperoleh nilai di atas KKM. Sementara itu, kelas pembandingan tidak satu siswa pun memperoleh nilai di atas KKM.

Tabel 2 Data Kelas Pembanding

NO	REPODEN	PRETEST	POSTTES	DEVIASI	100- PRETEST	N-Gain
1	AH	20	40	20	80	0.25
2	AMS	20	35	15	80	0.1875
3	APMS	15	30	15	85	0.176471
4	AYT	15	25	10	85	0.117647
5	ARNZ	20	25	5	80	0.0625
6	ASF	10	20	10	90	0.111111
7	AWP	10	20	10	90	0.111111
8	ANI	10	25	15	90	0.166667
9	ASM	25	60	35	75	0.466667
10	CSD	15	20	5	85	0.058824
11	DR	20	40	20	80	0.25
12	DF	30	50	20	70	0.285714
13	DFK	15	40	25	85	0.294118
14	FS	15	45	30	85	0.352941
15	IY	20	50	30	80	0.375
16	IW	35	65	30	65	0.461538
17	JR	20	40	20	80	0.25
18	MA	15	35	20	85	0.235294
19	MR	15	40	25	85	0.294118
20	MLA	10	40	30	90	0.333333
21	NN	20	60	40	80	0.5
22	NA	30	65	35	70	0.5
23	RP	20	55	35	80	0.4375
24	RPM	25	60	35	75	0.466667
25	RR	20	50	30	80	0.375
26	RAS	15	45	30	85	0.352941
27	RRR	15	30	15	85	0.176471
28	SDM	20	50	30	80	0.375
29	SS	20	55	35	80	0.4375
30	SM	20	40	20	80	0.25
31	SRD	15	35	20	85	0.235294
32	YM	25	60	35	75	0.466667
RERATA		18.75	42.1875	22.72727	81.81818	0.28526
MINIMUM		10	20	5	70	0.111111
MAKSIMUM		35	65	40	90	0.5
KETUNTASAN > 70		0				

Tabel 3 Tafsiran Nilai N-Gain

%	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	efektif

Dari tabel-tabel di atas ditafsirkan bahwa penggunaan media pembelajaran Terapeko di kelas uji coba cukup efektif dibandingkan dengan penggunaan media Gadis di kelas pembanding. Selain dari nilai N-Gain tersebut, keefektifan juga dapat kita bandingkan dengan analisis ketuntasan berikut.

Tabel 4 Analisis Ketuntasan

Pembanding	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rerata	20,60	62,46	18,75	28,53
Nilai Minimum	10	45	10	20
Nilai Maksimum	35	90	35	65
% Tuntas	0	69,70	0	0
% Tidak Tuntas	100	30,30	100	100

Saat pembelajaran selesai, penulis menyebarkan angket tentang respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, baik di kelas uji coba maupun di kelas pembandingan. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data angket tersebut adalah kelas uji coba memperoleh nilai 3,25 atau 81,25%, sedangkan kelas pembandingan memperoleh nilai 2,10 atau 50,25%. Dari gambaran data tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Terapeko mendapatkan respons yang sangat baik dibandingkan dengan media yang digunakan di kelas pembandingan. Siswa di kelas uji coba menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran serta terstimulasi untuk berpikir secara kritis dibandingkan dengan siswa di kelas pembandingan.

Tabel 5 Skor Rerata Respons Siswa

Pertanyaan ke	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	3,39	2,00
2	3,15	2,25
3	3,39	1,75
4	2,91	1,50
5	3,03	2,25
6	2,54	2,13
7	3,15	2,00
8	3,67	2,25
9	3,39	2,38
10	3,51	2,25
11	2,67	2,00
12	3,39	2,38
13	3,27	2,25
14	3,67	2,00
15	3,67	2,13
Rerata	3,25	2,10
%	81,25	50,25

Dengan asumsi kondisi sekolah yang relatif sama, media ini dapat digunakan tidak hanya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran lain pun dapat memanfaatkannya dengan modifikasi dan penyesuaian, terlebih jika melihat kemudahan yang ditawarkan, mulai dari materi yang dapat diset sesuai dengan yang telah diajarkan, tampilan yang dapat disesuaikan dengan dunia siswa, hingga pemanfaatan media informasi yang dapat “membombardir” indra siswa sehingga siswa mendapatkan beragam stimulus untuk direspons serta memancing mereka untuk aktif dan kritis. Di sisi lain, ada beragam kelemahan dari media ini, seperti memerlukan persiapan yang matang; guru dituntut untuk terus memutakhirkan materi, menguasai teknologi, dan mengatur waktu yang tepat; serta harus didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Kelemahan-kelemahan ini dapat diminimalkan dengan kegiatan kolaboratif, baik sesama mata pelajaran maupun lintas mata pelajaran yang memiliki keterkaitan dengan media yang kita gunakan.

Akhirnya, penulis berharap tulisan praktik baik tentang pemanfaatan media Terapeko dalam pembelajaran apresiasi novel ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama para guru yang kesehariannya bergelut dengan “makhluk” bernama pembelajaran lengkap dengan beragam permasalahannya. Mudah-mudahan tulisan kecil ini menjadi referensi dan inspirasi dalam memajukan anak bangsa.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (1992). *Penelitian kependidikan prosedur dan strategi*. Jakarta: Angkasa.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gardner, Howard. (2003). *Kecerdasan majemuk*. Jakarta: Grafindo.
- Herfanda, A.Y. (2008). *Sastra sebagai agen perubahan budaya dalam bahasa dan budaya berbagai perspektif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mufarokah, A. (2009). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Teras
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rusmana, dkk. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arif dkk. (2012). *Media pendidikan (Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Biodata Penulis



Rusmana lahir di Bandung, 22 Juli 1976. Ia mengenyam pendidikan SD di Lampung Utara, kemudian SMP sampai sarjana ditempuh di kota Bandung. Pada 2008 berkesempatan melanjutkan pendidikan ke jenjang magister di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Bandung pada Program Studi Pendidikan Umum (Pendidikan Nilai) dan lulus tahun 2010. Saat ini ia tercatat sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Pangalengan, Kabupaten Bandung. Karya yang telah dihasilkan adalah buku pelajaran Bahasa Indonesia dengan judul *San-tun Berbahasa* kelas 10, 11, dan 12 yang diterbitkan Fisaraedumedia (2016) serta *Dinamika Manusia* (2013) diterbitkan Maxmediart. Pada tahun 2018 ia menjadi finalis Lomba Menulis Pendidikan Inklusi Kemendikbud. Ia dapat dihubungi melalui abuafifi@gmail.com atau di [belajarbersamarusmana@blogspot.com](http://belajarbersamarusmana.blogspot.com)

BICARA LANCAR DENGAN ORAI SI APLIKASI PINTAR

Safitry Wahyuni

SMAN Khusus Olahragawan Kalimantan Timur,
Samarinda

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan dari berbicara bahasa Inggris adalah menyampaikan pesan dari penuturnya dengan menggunakan bahasa Inggris.

Ada beberapa masalah klasik yang sering dihadapi siswa dalam belajar berbicara bahasa Inggris, seperti rasa kurang percaya diri, kurangnya pengetahuan tentang topik yang dibicarakan, dan kurangnya waktu belajar di kelas. Ketiga masalah ini memengaruhi tingkat partisipasi siswa di kelas.

Rasa kurang percaya diri siswa dapat disebabkan oleh perasaan malu dan takut salah atau ditertawakan teman-teman sekelasnya. Oleh karena itu, siswa cenderung memilih diam atau berbicara seperlunya saja.

Selain itu, kurangnya pengetahuan dan informasi mengenai topik tertentu juga dapat menyebabkan siswa memilih untuk diam dan tidak mengeluarkan ide/pikiran yang sebenarnya sudah ada di dalam kepala mereka.

Kendala yang lain adalah kurangnya jumlah jam pelajaran Bahasa Inggris di kelas setiap minggunya, misalnya di kelas 10 Bahasa Inggris hanya 2 jam setiap minggu. Kondisi ini jelas membatasi siswa untuk belajar secara maksimal, termasuk melatih kemampuan berbicara mereka.

Semua permasalahan ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru mempunyai peran penting untuk menyukseskan pembelajaran di dalam kelas (Lustyantie dan Ibrahim, 2018).

Saat ini Revolusi Industri 4.0 telah merambah segala bidang kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Berangsur-angsur cara guru mengajar tidak dapat dilepaskan dari *internet of things*, termasuk penggunaan gawai, seperti tablet dan *handphone*. Oleh karena itu, tulisan ini memaparkan praktik baik tentang penggunaan sebuah aplikasi pintar di *handphone* (Orai) yang dapat membantu siswa berlatih berbicara bahasa Inggris dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Dengan aplikasi Orai, siswa dapat berlatih berbicara untuk menguasai kompetensi dasar di SMA, contohnya KD 4.2, yakni menyusun teks lisan dan tulis untuk memaparkan, menanyakan, dan merespons pemaparan jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteks.

Bicara Menjadi Lancar dengan Orai

Saat ini ada banyak aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengajar dan belajar bahasa Inggris, contohnya Orai. Orai adalah aplikasi pintar yang dapat digunakan untuk berlatih berbicara bahasa Inggris dan langsung memberikan nilai kepada pengguna aplikasinya. Aplikasi ini dapat diunduh dari Play Store, baik untuk *handphone* yang berbasis Android maupun iOS.

Dalam kegiatan mata pelajaran Bahasa Inggris, aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang harus dikuasai.

Pertama, aplikasi ini sudah diinjeksi dengan *artificial intelligence* yang mampu memberikan *feedback* langsung ke setiap pengguna aplikasi (Douglas, 2017). Dengan *feedback* atau umpan balik, siswa dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbicara bahasa Inggris.

Kedua, aplikasi ini bisa dipakai dengan cara bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru bisa memberikan topik tertentu pada awal pembelajaran, kemudian meminta siswa berlatih melakukan presentasi atau *public speaking*. Setelah itu, guru dan siswa melakukan diskusi untuk mengatasi permasalahan yang mereka hadapi ketika berlatih berbicara bahasa Inggris (Santosa, 2019).

Penggunaan Orai juga dapat membantu guru dalam memberikan penilaian kemampuan berbicara siswa. Dengan *feedback* yang diberikan Orai, guru dapat mengevaluasi dan memonitor kegiatan berlatih berbicara siswa.

Aplikasi Orai ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara berulang kali, kemudian mendapatkan *feedback*. Siswa akan diberitahu mengenai kecepatan berbicara mereka dan *fillers* (kata-kata yang tidak perlu seperti *uum*, *hmm*, *eh*, dan *oh*) yang mereka gunakan. Informasi tambahan seperti ketepatan intonasi dan kejelasan suara (artikulasi) juga diberikan.

Sebaliknya, aplikasi ini memiliki kekurangan jika diterapkan secara berkelompok karena Orai menilai per-individu/siswa tanpa melibatkan interaksi.



Gambar 1 Aplikasi Pintar Orai

Orai memiliki beberapa fitur yang didesain untuk mengasah keterampilan berbicara siswa, yaitu *Lesson*, *Practice*, *Progress*, dan *Record*. Setiap fitur memiliki konten menarik yang bisa dipelajari berulang-ulang.

Dalam fitur *Lesson* terdapat konten *Control your pace* dan siswa dapat berlatih mengontrol kecepatan berbicara mereka. Konten selanjutnya adalah *Fight your fillers* yang digunakan untuk melatih mengurangi penggunaan kata-kata yang tidak perlu. Selanjutnya, konten *Speak with clarity* memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dengan jelas. Kemudian, *Vary your energy* melatih siswa untuk menggunakan intonasi dengan tepat. Konten selanjutnya adalah *Power of the pause* yang digunakan untuk melatih menggunakan jeda yang tepat dalam berbicara. Konten yang terakhir adalah *Interview*, yaitu untuk melatih siswa merespons pertanyaan dalam wawancara.

Fitur selanjutnya adalah *Practice*. Dalam fitur ini, siswa merekam pembicaraan mereka berulang kali, kemudian mendapatkan *feedback* langsung dari Orai. Ada dua opsi dalam fitur ini, yakni *Give me a topic* dan *Free*. Ketika siswa memilih *Give me a topic*, mereka dapat berbicara selama 15 detik sesuai dengan kalimat yang disediakan dalam fitur. Aplikasi ini akan merekam suara mereka dan langsung memberikan *feedback*. Ketika siswa memilih *Free*, mereka bisa berbicara dengan topik bebas selama 15 detik dan juga akan mendapatkan *feedback*.

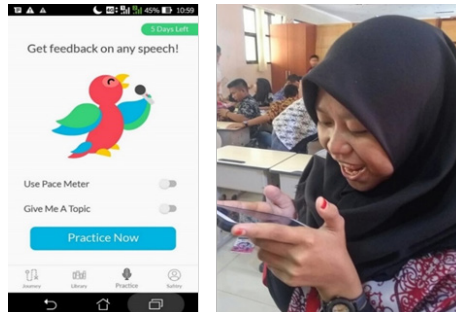
Contoh kompetensi dasar yang dapat dipraktikkan dengan menggunakan aplikasi Orai ini adalah memperkenalkan diri atau menceritakan tentang jati diri. Siswa dapat memilih fitur *Practice* dengan opsi *Free* dan berbicara tentang informasi yang terkait dengan dirinya masing-masing. Setelah itu, Orai akan memberikan *feedback*.

Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi Orai.

1. Siswa mengunduh aplikasi Orai dari Play Store dan menginstal aplikasi tersebut di *hand-phone* masing-masing.
2. Siswa membuat akun di aplikasi Orai.
3. Siswa memilih fitur *Practice* dan memilih *Give me a topic*. Lalu, mereka berbicara dengan cara mengucapkan kalimat yang disediakan oleh Orai.
4. Siswa memeriksa *feedback* dan transkrip dari Orai. Aspek yang dinilai adalah kecepatan berbicara, penggunaan *fillers*, kejelasan, intonasi, dan jeda yang tepat.
5. Siswa memilih fitur *Practice* dan memilih *Free*, lalu mereka berbicara dengan topik bebas.
6. Siswa kembali memeriksa *feedback* dan transkrip dari Orai. Aspek yang dinilai adalah kecepatan berbicara, penggunaan *fillers*, kejelasan, intonasi, dan jeda yang tepat.

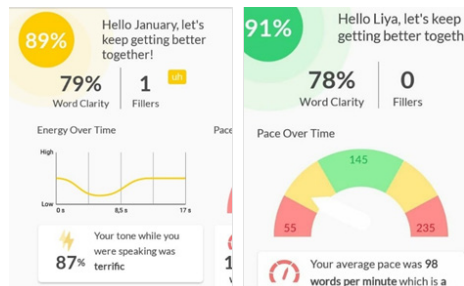
Adapun contoh penggunaan aplikasi Orai dalam kegiatan pembelajaran (kompetensi dasar memaparkan jati diri) dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Siswa memilih fitur *Practice*, memilih *Give me a topic*, dan menekan tombol *Practice now*. Lalu, mereka berbicara dengan cara mengucapkan kalimat yang disediakan oleh Orai (2 menit).



Gambar 2 Siswa Berlatih Berbicara dengan Fitur *Practice*

2. Siswa memeriksa *feedback* dan transkrip dari Orai. Aspek yang dinilai adalah kecepatan berbicara, penggunaan *fillers*, kejelasan, intonasi, dan jeda yang tepat (2 menit).



Gambar 4 *Feedback* dari Orai

3. Siswa memilih fitur *Practice* dan memilih *Free*, lalu mereka berbicara dengan topik memperkenalkan diri dan memaparkan tentang jati diri (2 menit).
4. Siswa kembali memeriksa *feedback* dan transkrip dari Orai. Aspek yang dinilai adalah kecepatan berbicara, penggunaan *fillers*, kejelasan, intonasi, dan jeda yang tepat sambil menganalisis keakuratan kalimat yang mereka ucapkan (2 menit).
5. Siswa dan guru melakukan diskusi singkat dan refleksi dengan cara berpikir kritis untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi dalam berlatih berbicara tentang jati diri mereka (5 menit).
6. Siswa diberikan angket untuk menanyakan pendapat mereka tentang Orai, bagaimana perasaan mereka, dan apa yang mereka harapkan (opsional).

Dampak positif yang terlihat setelah beberapa kali belajar menggunakan aplikasi pintar ini adalah siswa berbicara dalam bahasa Inggris tanpa merasa gugup, takut, dan cemas lagi. Mereka mulai berlatih berbicara tentang diri mereka (menceritakan jati diri) tanpa harus merasa takut salah karena mereka berlatih dengan cara yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran dapat teratasi dengan baik.

Dari angket yang sudah diberikan penulis kepada 30 siswa di kelas 10, terlihat rata-rata siswa merasa bahwa belajar berbicara dengan menggunakan Orai jauh lebih menyenangkan (tidak merasa takut atau gugup) daripada mereka harus berbicara di depan kelas atau di depan teman-temannya. Sebagian siswa juga menyatakan bahwa mereka tertarik berlatih berbicara dengan menggunakan Orai karena aplikasi ini merupakan sesuatu yang baru bagi mereka. Ada juga beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka senang belajar dengan Orai karena lebih praktis, bisa dibawa ke mana pun, dan bisa dipakai kapan saja. Secara umum, mereka juga ingin belajar bahasa Inggris lebih banyak lagi, tidak hanya berlatih berbicara.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lustyantje dan Ibrahim (2018) yang menyatakan bahwa aplikasi Orai ini dapat membantu siswa mengatasi rasa takut berbicara dalam bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal positif lain yang didapat dari penggunaan aplikasi Orai dalam pembelajaran adalah kemampuan berbicara siswa dapat meningkat dalam hal pengucapan, intonasi, dan kecepatan berbicara.

Adapun kemudahan dan kesulitan yang dapat dialami guru dalam menggunakan aplikasi Orai selama pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Kemudahan

- a. Guru dapat mengunduh aplikasi Orai dari Play Store, baik untuk *handphone* berbasis Android maupun iOS.
- b. Guru dapat meminta siswa untuk berlatih mandiri di luar kegiatan pembelajaran.
- c. Guru menjadi terbantu dengan *feedback* atau evaluasi yang diberikan oleh Orai kepada setiap siswa.

2. Kesulitan

- a. Sekolah belum menyediakan akses wifi untuk guru dan siswa.
- b. Aplikasi Orai merupakan aplikasi berbayar.

Terlepas dari segala masalah yang terjadi dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris, aplikasi Orai ini sangat membantu siswa untuk berlatih berbicara guna meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Aplikasi ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas (mandiri), karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, khususnya berbicara. Untuk guru, *feedback* yang diberikan oleh Orai dapat memperkaya cara penilaian mereka terhadap keterampilan berbicara siswa. Selain itu, penilaian yang dilakukan aplikasi pintar ini lebih bersifat objektif dan membangun demi kemajuan keterampilan berbicara siswa pada masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Douglas, L. (2017). *Want to captivate an audience like Obama? There's an app for that*. Diakses dari <https://www.theguardian.com/smallbusinessnetwork/2017/jul/14/obama-app-or-public-speakingartificial-intelligence>.
- Lustyantie, H.N. & Ibrahim, G.A. (2018). Students' perception on the implementation of Orai application in CLL method in teaching speaking. *International Journal of Language and Literature*, 1(2), 18–24.
- Santosa, M.H. (2019). Aplikasi ini bisa bikin kamu lancar berbicara bahasa Inggris di depan umum. Diakses dari <https://www.nusabali.com/berita/46735/aplikasi-ini-bsa-bikin-kamu-lancar-berbahasa-inggris-di-depan-umum>.

Biodata Penulis



Safitry Wahyuni yang lahir di Samarinda 1 Agustus 1981 adalah seorang guru Bahasa Inggris di SMPN/SMAN Khusus Olahragawan Internasional Kalimantan Timur. Jebolan FKIP Bahasa Inggris Universitas Mulawarman (magister pendidikan) tahun 2015 ini telah menghasilkan sebuah buku memoar tentang pengalaman belajar di Amerika Serikat sebagai seorang ILEP (*International Leaders in Education Program*) Grantee, Teacher Exchange Program yang diselenggarakan oleh Fulbright dan IREX (*International Research and Exchange Boards*). Tahun 2013, penulis mengikuti program TESOL dan Thesis Writing di Universitas Adelaide dan dan sampai saat ini masih aktif memimpin Komunitas Bahasa Inggris Kota Samarinda. Untuk berkorespondensi lebih lanjut, penulis bisa dihubungi melalui safitry.wahyuni@gmail.com.

TEKS RESENSI: REPLIKASI BUKU FIKSI MELALUI PROGRAM GRAFIS EMINDMAPS

Sri Utami

SMK Negeri 1 Semen, Kabupaten Kediri, Jawa Timur

Kurikulum Bahasa Indonesia kelas 11 di SMK memuat pembelajaran bergenre teks berupa teks resensi dengan capaian kompetensi aspek keterampilan berupa replikasi isi buku fiksi melalui penyusunan resensi. Kegiatan meresensi buku fiksi dapat mengasah intelektualitas, kepekaan, dan sikap kritis terhadap isu ilmiah yang berkembang. Hal ini selaras dengan pendapat Yusoff (2018) yang memerinci *core critical thinking skills* meliputi *analysis, evaluation, interpretation, inference explanation*, dan *self regulation*. Pembelajaran ini membutuhkan keterampilan mengorganisasi gagasan, metaanalisis, dan menilai buku fiksi sesuai dengan struktur teks resensi. Selain itu, pembelajaran ini diorientasikan pada *higher order thinking skills* (HOTS) berupa tiga tingkatan dari taksonomi Bloom revisi, berupa menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Pembelajaran resensi dapat berhasil jika pembelajaran tersebut memberikan konteks sosial dari teks yang dipelajari oleh siswa. Praktiknya, pembelajaran resensi pada awal tahun 2017 di SMK Negeri 1 Semen tidak sepenuhnya mencapai indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang dirumuskan. Ketidakmaksimalan dalam mengorganisasi gagasan dalam buku fiksi menjadi kendala pembelajaran, yang meliputi (1) produk resensi yang dihasilkan kurang sistematis, (2) siswa tidak memberikan cukup alasan terkait alasan diperlukan menulis resensi, (3) siswa kurang melakukan analisis sehingga terjebak pada “mengiklankan buku”, dan (4) siswa masih memosisikan sebagai “buku di mata pembuat buku”, harusnya “buku di mata pembaca buku”.

Setelah dilakukan evaluasi pembelajaran yang telah terlaksana, ditemukan simpulan bahwa diperlukan optimalisasi dalam mengintegrasikan pembelajaran dengan media pembelajaran. Solusi yang diberikan berupa penggunaan media grafis eMindMaps.

eMindMaps merupakan suatu program aplikasi digital untuk membantu berpikir kreatif sekaligus memudahkan seseorang mengingat banyak informasi. Teknik *mind map* dapat membantu merekam dan mengorganisasikan informasi secara cepat. Program ini dapat membantu menempatkan ide-ide yang muncul dalam pikiran.

eMindMaps diaplikasikan pada kompetensi dasar kelas 11 SMK berupa menyusun sebuah resensi dengan memperhatikan hasil perbandingan beberapa teks resensi (4.16). Setelah menyusun kerangka melalui media grafis eMindMaps, siswa dapat mengidentifikasi identitas buku dan mengungkapkan isi informasi buku yang direSENSI.

Program Grafis eMindMaps dalam Penyusunan Teks Resensi

Dewi, Putra, dan Manuaba (2013) memberikan definisi bahwa media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktiskan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian. Fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, dan mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.

Salah satu bentuk media grafis yang telah terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar adalah *mind mapping* (peta pikiran atau peta konsep). Fungsi pokok peta pikiran adalah menyampaikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit apabila hanya disampaikan secara visual dalam bentuk tulis ataupun lisan. Peta pikiran juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Berpijak pada fungsi peta pikiran tersebut, pembelajaran menyajikan replikasi buku fiksi berupa resensi pada kelas 11 SMK Negeri 1 Semen, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur yang direkomendasikan menggunakan program untuk membuat peta pikiran melalui program eMindMaps.

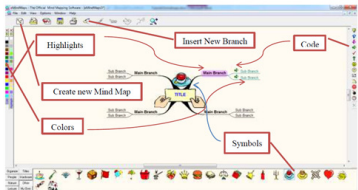
eMindMaps digunakan untuk membuat peta pikiran yang dipakai untuk mempresentasikan kata-kata, ide (pikiran), tugas-tugas, atau hal lain yang dihubungkan dari ide pokok. Peta pikiran juga digunakan untuk menggeneralisasikan, memvisualisasikan, serta mengklasifikasikan ide dan sebagai bantuan dalam belajar, berorganisasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta dalam menulis resensi.

Program grafis eMindMaps merupakan keseluruhan dari pohon yang tumbuh, yang menunjukkan semua pikiran/gagasan/ide dan menekankan hubungan di antara pikiran/gagasan/ide tersebut. Struktur dasar program ini sebagai berikut.

Tabel 1 Struktur Dasar Program Grafis eMindMaps

<i>Title</i>	Tema Utama dari Masalah atau Proyek
<i>Main Branch</i>	Pokok bahasan utama yang terhubung langsung ke pusat (<i>Title</i>)
<i>Sub-branch</i>	Subpokok bahasan terhubung ke pokok bahasan utama (<i>Main branch</i>)

Adapun detail bentuk program grafis eMindMaps adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Detil Program Grafis eMindMaps

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan eMindMap.

1. Memulai eMindMap baru dengan mengeklik *New* atau tekan *Ctrl+N*.
2. Klik *Title* dan tulis tema dari peta pikiran.
3. Untuk menambahkan cabang utama (*main branch*), klik dua kali dengan cepat pada area kosong, lalu mengetik pokok pembicaraan pada cabang yang baru.
4. Untuk menambahkan subcabang, klik *Main branch* (cabang utama) dan klik ikon *Insert*.
5. *Refocus map*

6. Klik pada cabang dan pilih *Codes(s)*, *Color*, dan *Highlights*.
7. Tarik simbol dari simbol *Gallery* untuk menghiasi peta.
8. Klik *Define hyperlink* dan masukkan mata rantai/hubungan yang diinginkan atau catatan yang ingin dituliskan.
9. Klik *Save* (atau tekan *Ctrl+S*), *Print* (mencetak), *Copy* (menduplikasi), dan *Export* (mengekspor).

Pembelajaran ini dapat memanfaatkan komputer/laptop di sekolah atau milik pribadi. Penerapan pembelajaran ini berdurasi 6x45 menit dengan perincian 4x45 menit untuk kegiatan mengorganisasikan konsep resensi dalam eMindMaps dan 2x45 menit untuk aktivitas menyusun teks resensi secara utuh.

Pemanfaatan program grafis eMindMaps pada kelas 11 semester genap tahun 2018 memberikan dampak terhadap pengorganisasian gagasan dan kreativitas dalam menyusun teks resensi. Hal ini selaras dengan teori belajar berpikir kreatif oleh Buzan (2004) yang menyatakan bahwa tatanan ide dasar atau *basic ordering ideas* (BOIs) merupakan kunci untuk membentuk dan mengarahkan proses kreatif dari asosiasi. Berpijak pada teori tersebut, kreativitas dan aspek asosiasi dapat dikuatkan melalui pembelajaran menyusun resensi dengan menggunakan program grafis eMindMaps. Dengan demikian, siswa memiliki kepekaan dalam mengorganisasikan hasil temuan serta dapat memberikan alasan dalam merumuskan sebuah penilaian terhadap buku fiksi.

Peran eMindMaps ini adalah sebagai sarana untuk mengorganisasikan identitas buku fiksi dan isi informasi dalam suatu buku fiksi sebelum ditulis secara utuh dalam bentuk resensi. Adapun kompetensi pembelajaran yang telah dicapai dengan sarana media grafis oleh siswa kelas 10 SMK Negeri 1 Semen, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur terperinci sebagai berikut.

1. Hasil produk resensi siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan program grafis eMindMaps untuk mencapai suatu keterampilan menyusun resensi sebuah buku fiksi.
2. Perbedaan capaian tersebut diorganisasikan berdasarkan ulasan/penilaian/pembicaraan mengenai suatu karya sastra prosa dengan memberikan gambaran kelayakan karya prosa berdasarkan sistematika penyusunan resensi yang meliputi judul resensi, identitas buku (judul, nama pengarang, penerbit, tahun terbit, dan tebal buku atau jumlah halaman), inti/ringkasan isi resensi, keunggulan dan kekurangan buku, serta rekomendasi.

Pembelajaran menyusun teks resensi melalui program grafis eMindMaps diterapkan pada siswa SMK Negeri 1 Semen, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur kelas 11 TKJ-1 sebagai kelas eksperimen (pengguna media) dan kelas 11 TKJ-2 sebagai kelas kontrol (nonpengguna media). Hasil kedua kelompok tersebut membuktikan bahwa kelas 11 TKJ-1 sebagai kelompok pengguna program grafis eMindMaps dalam menyajikan replikasi buku fiksi mendapat nilai rata-rata 87, sedangkan kelas 11 TKJ-2 sebagai kelompok nonpengguna program grafis eMindMaps dalam menyajikan replikasi buku fiksi mendapat nilai rata-rata 81,2. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil pembelajaran. Dengan pengorganisasian informasi yang sistematis dari program grafis eMindMaps, esensi peta konsep tersebut dapat membantu siswa mengorganisasikan gagasan-gagasan dalam mereplika isi sebuah buku fiksi.

Suatu media pembelajaran tentu memiliki kemudahan dan kesulitan dalam penggunaannya, khususnya media digital yang memerlukan perangkat lunak dalam penggunaannya, begitu pula program grafis eMindMaps yang melibatkan perangkat aplikasi digital berupa eMindMaps. Berikut ini disajikan tabel kemudahan dan kesulitan penggunaan program grafis eMindMaps dalam menyajikan replikasi buku fiksi (teks resensi).

Tabel 2 Deskripsi Kemudahan dan Kesulitan eMindMaps

Kemudahan	Kesulitan
eMindMaps dapat diaplikasikan melalui komputer/laptop. Cara instal program ini cukup mudah karena guru telah memberikan aplikasi dan tahapan penggunaan eMindMaps.	eMindMaps tidak dapat digunakan saat listrik padam, kecuali menggunakan laptop dengan kondisi baterai yang optimal.
Siswa tertarik dan terlihat mudah mengorganisasi gagasan karena aspek nyata yang dihadirkan melalui eMindMaps.	Siswa membutuhkan waktu yang cukup untuk menyiapkan konten.
Aktivitas siswa meningkat karena siswa terlibat langsung dalam sebuah teknologi grafis yang berada di laboratorium sekolah dengan membaca prosa, mengidentifikasi struktur teks resensi, dan mengonsep menjadi kesatuan kerangka teks resensi yang didesain melalui eMindMaps.	Siswa yang belum terbiasa dengan komputer/laptop dan eMindMaps akan kesulitan menggunakannya.
eMindMaps memunculkan sikap rasa ingin tahu, ketelitian, berpikir kritis, dan kreativitas melalui menu-menu yang diberikan.	
Struktur dasar eMindMaps sangat mudah dipelajari dan diterapkan, terutama untuk siswa yang sudah mahir dalam bidang teknologi.	
Setiap siswa mempunyai imajinasi dan asosiasi yang berbeda-beda dalam merumuskan gagasan resensi.	
Pemaduan gambar pada peta pikiran membantu siswa menyampaikan pesan secara visual ke dalam otak.	

Daftar Pustaka

- Rahmawanto, R. (2018). Penggunaan teknik mind map berbasis multimedia presentasi untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 82-90.
- Buzan. (2012). *Buku pintar mind map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewi, K. M., Putra, I. M., & Manuaba, I. B. S. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 18 Pemecutan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1-10.
- Hasanah, U. (2019). Pengembangan pembelajaran literasi membaca untuk meningkatkan daya baca siswa. *Media Pustakawan*, 26(2), 129-139.
- Ikhaniatun, N., Khabib, S., & Umi F. (2018). Implementasi model mind mapping (peta pikiran) dalam pembelajaran mengonstruksi teks laporan hasil observasi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Patimuan Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2017/2018. *Surya Bahtera*, 6(52), 352-360.
- Nurfadhillah, N. W., Lulu'diah, S. P., Eli, S. A., & Dida, F. (2019). Enhancement of resensi text learning using the problem-based learning model. *Journal of Educational Experts (JEE)*, 2(2), 75-88.
- Utami, S. (2018). Pengembangan bahan ajar teks anekdot untuk sekolah menengah kejuruan kelas X. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(1), 51-60.
- Yusoff, W., & Shamlati, C. (2018). Teachers' knowledge of higher order thinking and questioning skills: A case study at a primary school in Terengganu, Malaysia. *International Journal of Academic Research in Progressive Education & Development*, 7(2), 45-63.

Biodata Penulis



Sri Utami lahir di Nganjuk, 13 Juli 1989. Ia menempuh pendidikan S-1 pada Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UN PGRI Kediri (2011) dan S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Islam Malang (2015). Pendidikan menjadi ladang mengabdikan diri sebagai guru Bahasa Indonesia di SMKN 1 Semen, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Ketekunan pembelajaran dan kepenulisan mengantarkan keikutsertaannya sebagai pemakalah nasional dan internasional. Tiga karya bersama dalam bingkai antologi cerpen dan satu buku ajar telah diterbitkan. Begitu pula aktivitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan sejak 2017. Untuk diskusi praktik baik dan petunjuk penggunaan program grafis eMindMaps, pembaca dapat menghubungi penulis melalui alamat pos-el utami3215@gmail.com.

BELAJAR PUISI DENGAN BLOG

Sugiharti
SMKN 3 Bandung

Salah satu tuntutan kompetensi dasar (KD) Kurikulum 2013 di kelas 10 SMK adalah siswa mampu menganalisis suasana, tema, dan makna puisi agar kompeten mendemonstrasikan puisi. Namun, bagi sebagian siswa, materi puisi bukanlah materi yang menyenangkan. Mereka malu jika harus tampil membaca puisi. Motivasi siswa dalam membaca puisi tergolong rendah.

Melihat kondisi seperti ini, guru harus berupaya mencari solusi agar siswa termotivasi, senang, dan dapat belajar dengan baik. Jika siswa dapat belajar dengan baik, diharapkan hasil belajarnya dapat mencapai atau melebihi batas kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan. Di samping itu, guru juga harus mendorong siswa agar mampu berpikir aras tinggi (*higher order thinking skills* atau HOTS).

Kompetensi dasar yang dipelajari dalam praktik baik ini adalah KD 3.16, yakni menganalisis suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca dan KD 4.16, yakni mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo). Di dalamnya terdapat tuntutan berpikir kritis dan menganalisis pada level pengetahuan dan mencipta (*create*) musikalisasi puisi.

Untuk itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran alternatif yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Blog yang merupakan singkatan dari web log adalah salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran puisi.

Melalui blog, semua siswa dapat belajar sesuai dengan hakikat pembelajaran bahasa berbasis teks. Mereka dapat melakukan analisis makna puisi dan mencipta musikalisasi puisi. Keduanya merupakan kemampuan berpikir aras tinggi.

Blog

Blog (Seamolec.org., 2016) adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai *posting* atau catatan) pada sebuah halaman web umum. Catatan-catatan pada blog sering kali dimuat dalam urutan terbalik. Catatan yang terakhir diakses biasanya ditempatkan dalam urutan teratas.

Guru dapat menjadi *blogger* (narablog) yang menuliskan konten pembelajaran secara lengkap, mulai dari KD, tujuan, materi, hingga evaluasi pembelajaran dalam blog. Selain tulisan, blog juga bisa berisi gambar, audio, atau video. Dengan demikian, guru dapat menjadikan blog sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berikut adalah salah satu contoh tampilan blog pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 1 Tampilan Blog Pembelajaran

Tampilan tersebut menunjukkan bahwa apa yang tersaji pada layar adalah catatan yang terakhir diakses oleh pembaca. Pilihan materi pokok yang dapat dipelajari tersaji di layar sebelah kanan. Dengan mengeklik salah satu materi, terbuka materi yang akan dipelajari.

Misalnya, dengan mengeklik materi pokok “Memusikalisasi Puisi”, akan tersaji halaman seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 2 Halaman Materi pada Blog yang Dicari

Selanjutnya, pengguna blog tinggal memilih materi atau kategori apa yang akan dicari sesuai dengan kategori yang tersedia pada laman blog tersebut.

Belajar Puisi dengan Blog

Pembelajaran puisi menggunakan media blog di kelas dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Penggunaan blog dalam pembelajaran tetap diorientasikan pada pendekatan saintifik 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan).

Pada tahap pendahuluan, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, mengajak berdoa, memperhatikan kebersihan dan kondisi kelas, serta memfasilitasi kegiatan pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Kemudian, guru mengapersepsi pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai inti materi pada pertemuan yang lalu dan mengaitkannya dengan pembelajaran saat ini. Selanjutnya, guru menginformasikan KD, IPK, tujuan pembelajaran, KKB, model, dan media pembelajaran yang digunakan. Lalu, siswa mengerjakan soal tes awal.

Kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan media blog dilakukan dalam lima langkah, yaitu sebagai berikut.

Pertama, guru memberi informasi agar siswa menggunakan gawai dan mengarahkan siswa untuk membuka blog pada tautan <http://www.materibahasaindonesiakelas10smk.blogspot.co.id>.

Kedua, siswa diarahkan untuk mengeklik materi “Mendalami Puisi”. Setelah laman materi terbuka, siswa melakukan kegiatan membaca materi pada blog (kegiatan saintifik mengamati). Berikut ini adalah gambar aktivitas belajar dengan media blog.



Gambar 3 Aktivitas Belajar Menggunakan Media Blog

Ketiga, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang isi materi puisi pada blog yang dibacanya. Guru memulai dengan pertanyaan “Siapa tokoh yang ada dalam foto tersebut dan apakah aktivitas yang dilakukannya?”. Setelah siswa menjawab, guru mengonfirmasi jawaban dan memberikan apresiasi kepada siswa yang menjawab dengan benar. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga terjadilah aktivitas tanya jawab. Sumber gambar yang digunakan dalam blog tersebut adalah https://www.google.co.id/search?q=gambar+pembacaan+puisi&site=webhp&tbm=isch&tbo=u&source=univsa=X&ved=0ahUKEwiv6vG25-7SAhXFsl8KHUyPBAwQ7AkIMw&biw=1366&bih=657#imgrc=XFkem0_BrJqgmM.

Keempat, guru menyilakan siswa untuk memirsakan tayangan video musikalisasi puisi. Tautan (*link*) video yang digunakan bersumber pada <http://bit.ly/20rh7bU>. Pada saat menyimak tayangan video, guru juga mengajak para siswa untuk bernyanyi mengikuti musikalisasi puisi “Ketika Tangan dan Kaki Berkata” yang dinyanyikan Chrisye dalam blog. Setelah itu, guru menyilakan siswa membaca puisi yang tertulis di blog tersebut.

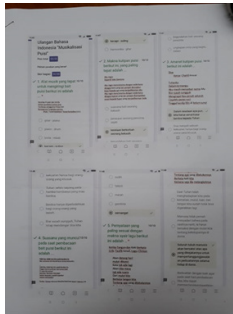
Sepanjang kegiatan inti, semua siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Rasa suka cita mereka selama mengikuti aktivitas pembelajaran tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 4 Sukacita Aktivitas Belajar dengan Media Blog

Kelima, guru menyilakan siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Tahap ini merupakan kegiatan saintifik mengomunikasikan.

Pada kegiatan penutup, guru menyilakan siswa untuk mengeklik soal ulangan puisi yang tersedia dalam format Google Form di blog tersebut. Dengan format penilaian ini, siswa langsung mengetahui hasilnya. Siswa juga dapat mendokumentasikan hasil pekerjaannya dengan mengambil tangkapan layar dan diperbolehkan mencetaknya.



Gambar 5 Tangkapan Layar Google Form Tes Akhir

Tindak lanjut dari pembelajaran dengan media blog ini adalah guru menyilakan siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 3—5 orang. Guru mengarahkan agar setiap kelompok menentukan puisi dari antologi puisi karya salah seorang penyair Indonesia untuk dimusikalisasi dan ditampilkan pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, inti pembelajaran diisi dengan kegiatan mendemonstrasikan puisi melalui musikalisasi puisi. Setiap kelompok menampilkan musikalisasi puisi hasil kreasinya. Guru melakukan penilaian autentik berdasarkan rubrik dan format penilaian yang telah dirancang.



Gambar 6 Penampilan Kelompok Musikalisasi Puisi

Secara keseluruhan, waktu yang digunakan untuk belajar puisi dengan media blog adalah 4x45 menit (2 kali pertemuan). Dua jam pertama untuk pembelajaran KD pengetahuan dan dua jam berikutnya digunakan untuk KD keterampilan.

Berdasarkan data hasil penilaian pengetahuan, diperoleh hasil rerata tes awal, yaitu 71,11 (nilai kualitas C [cukup]) dan capaian hasil belajar siswa pada tes akhir pembelajaran dengan meng-

gunakan media blog diperoleh rerata nilai 96,67 (nilai kualitas A [sangat baik]). Hasil ini menandakan bahwa pembelajaran puisi dengan media blog efektif dengan peningkatan capaian kompetensi sebesar 26,44%.

Berdasarkan rekapitulasi nilai keterampilan memusikalisasikan puisi, diperoleh nilai rerata kelas 83 (nilai kualitas B [baik]). Artinya, keraguan siswa untuk mendemonstrasikan puisi dapat diatasi dengan pembelajaran menggunakan media blog yang di dalamnya terdapat tayangan video model musikalisasi puisi yang sesuai.

Capaian kompetensi yang diraih siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan blog ini menguatkan pendapat dan harapan Muhammad Nuh (Soekartawi, 2005 dalam Abdillah dkk., 2017) untuk menjadikan blog sebagai sarana pemberdayaan, pencerahan, dan edukasi bagi masyarakat. Oleh karena itu, blog dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif.

Praktik penggunaan media blog dalam pembelajaran puisi ini memiliki dampak sangat positif dalam beberapa hal. Pertama, aktivitas belajar siswa meningkat. Semua siswa turut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Suasana sukacita tercipta saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka umumnya tidak merasa malu lagi untuk mendemonstrasikan puisi. Kedua, tumbuh kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan media blog, siswa mengalami kegiatan kontekstual sehingga mampu melakukan analisis terhadap bahan bacaan dan bertanya secara analitis terhadap apa yang dipelajarinya. Ketiga, capaian hasil belajar siswa rerata berada di atas KKB. Siswa memiliki pemahaman terhadap makna puisi sehingga mereka dapat berekspresi dengan baik, melagukan kalimat (intonasi/tekanan dinamik) dengan tepat, dan melafalkan dengan jelas. Hal ini tercermin dari capaian nilai kualitas amat baik (A) pada KD pengetahuan dan baik (B) pada KD keterampilan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Abdillah dkk. (2017) bahwa penerapan media pembelajaran blog dengan pendekatan saintifik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan blog sebagai media pembelajaran, khususnya materi puisi. Pertama, media ini dapat melibatkan semua siswa dalam aktivitas pembelajaran. Kedua, media blog dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Ketiga, media ini mudah digunakan. Keempat, penggunaannya kontekstual dengan kehidupan keseharian siswa. Kelima, biaya relatif murah. Keenam, media blog dapat digunakan sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri.

Namun, blog sebagai media pembelajaran pun tak luput dari beberapa kekurangan. Pertama, blog hanya dapat diakses apabila siswa memiliki kuota internet. Oleh karena itu, sekolah perlu menyediakan akses *wifi* yang memadai untuk mengatasinya. Kedua, tidak semua materi pembelajaran sudah tersedia dalam blog sehingga diperlukan kemauan guru untuk merancang pembelajarannya pada media blog. Ketiga, ketika akses jaringan internet tidak tersedia atau tiba-tiba terputus, pembelajaran menjadi terhambat sehingga kehadiran guru tetap diperlukan di kelas untuk memastikan pembelajaran dapat terus berlangsung.

Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kontekstual dengan kondisi lingkungan sekolah. Namun, penggunaan blog bukanlah merupakan tujuan utama, melainkan sebuah sarana mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdillah, R., Joyoatmojo, S., & Noviani, L. (2017). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/article/2019/11/12>
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 464/D.D5/KR/2018. (2018, 30 Agustus). Diakses dari <https://psmk.kemdikbud.go.id/>.
- SEAMOLEC. (1 Januari, 2017). Digital_class digital class batch 3. SEAMOLEC SEA_GD Game Edukasi Berbasis GDevelop. Diakses dari https://www.google.com/search?q=mooc%2C-seamolec.org&rlz=1C1CHBF_enID847ID847&oq=mooc%2Cseamolec.org&aqs=chrome..69i57.10816j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8/2017/03/14.
- Sugiharti. (27 Maret, 2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X SMK (Blog post)*. Diakses dari <https://www.materibahasaindonesiakelas10smk.blogspot.co.id./2019/11/12>.
- Suherli, dkk. (2018). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/ MAK kelas x edisi revisi 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Biodata Penulis



Sugiharti lahir di Purwokerto pada tanggal 23 Agustus 1970. Setelah tamat Sekolah Pendidikan Guru Negeri 2 Bandung, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung dan lulus tahun 1995. Pendidikan pascasarjana ditempuhnya pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Pasundan, Bandung dan lulus pada tahun 2018. Saat ini, penulis mengabdikan diri di SMKN 3 Bandung sebagai guru Bahasa Indonesia. Alamat pos-el penulis adalah sugiharti7023@gmail.com.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN DENGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Tri Haryanto

MA Ibnu Abbas Assalafy, Sragen

Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 dirancang dalam bentuk pembelajaran berbasis teks. Tujuan pembelajaran ini adalah siswa menguasai keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit untuk dikuasai siswa dibandingkan tiga keterampilan lain.

Permasalahan kemampuan menulis juga dialami oleh siswa MA Ibnu Abbas Assalafy, Sragen, termasuk kemampuan menulis cerpen. Kebanyakan nilai siswa masih di bawah rata-rata KKM yang telah ditentukan. Permasalahan menulis cerita pendek pada kelas penulis disebabkan beberapa hal, yaitu (1) kesulitan menggali ide, (2) mengalami kemacetan saat mengembangkan ide menjadi tulisan, (3) tidak mampu mengorganisasikan ide-ide yang telah ditemukan, dan (4) kesulitan mengumpulkan data-data yang akan digunakan dalam menyusun tulisan.

Untuk menyelesaikan permasalahan kompetensi dasar (KD) 4.9 kelas 11 semester pertama mengenai mengonstruksi cerpen dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen, guru membuat multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif tersebut dibuat menggunakan *software* (perangkat lunak) *Articulate Storyline 3*. Tipe *file* (fail) yang dihasilkan dari *software* itu adalah HTML5. Tipe *file* ini bisa dijalankan dengan laptop, tablet, atau *smartphone*.

Multimedia pembelajaran interaktif tersebut berfungsi sebagai media sumber belajar. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif berfungsi menggantikan guru untuk digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri. Siswa mempelajari materi ajar tanpa adanya kehadiran guru secara langsung.

Guru memilih multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran dengan alasan (1) mampu memvisualisasikan materi ajar dan penjelasannya dibandingkan hanya dengan teks karena di dalam MPI materi ajar disajikan dalam bentuk teks, audio, gambar, video, dan animasi; (2) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; serta (3) siswa aktif belajar mandiri di luar jam pelajaran.

Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif adalah media kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video. Beberapa jenis media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi.

Multimedia pembelajaran interaktif yang guru kembangkan memiliki delapan fitur, yaitu materi narasi, materi *mind mapping*, materi cara membuat *mind mapping*, materi cara menulis narasi menggunakan *mind mapping*, simulasi, latihan *mind mapping*, evaluasi, dan *game*.

Adapun konten setiap fitur adalah sebagai berikut.

1. Fitur materi narasi berisi pengertian narasi, jenis-jenis paragraf, pola pengembangan para graf narasi (cerpen dilihat dari jenis paragrafnya masuk jenis ini), pola pengembangan paragraf narasi, dan contoh paragraf narasi.
2. Fitur materi mind mapping berisi pengertian *mind mapping*, alasan mengapa menggunakan *mind mapping*, manfaat *mind mapping*, video yang menjelaskan pengertian, dan manfaat *mind mapping*.
3. Fitur cara membuat *mind mapping* berisi bahan untuk membuat *mind mapping*, langkah-langkah membuat *mind mapping*, dan tutorial membuat *mind mapping*.
4. Fitur cara membuat cerpen menggunakan *mind mapping* berisi langkah-langkah membuat cerpen menggunakan *mind mapping*, mengeksplorasi data menggunakan *thinking tool* 5WH (*what, who, why, when, where*, dan *how*).
5. Fitur simulasi berisi simulasi menggunakan *thinking tool* 5WH untuk mengeksplorasi data yang akan digunakan untuk menulis cerpen.
6. Fitur latihan berisi tentang latihan membuat *mind mapping*.
7. Fitur *game* berisi latihan soal dengan menggunakan *game*.
8. Fitur evaluasi berisi soal evaluasi yang digunakan untuk tes awal (*pretest*).



Gambar 1 Judul MPI



Gambar 2 Home



Gambar 3 Halaman Memadukan Teks, Gambar, dan Suara



Gambar 4 Halaman Memadukan Gambar dan Suara



Gambar 5 Halaman Video



Gambar 6 Halaman Interaktif

Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan guru untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Guru membagikan multimedia pembelajaran interaktif kepada siswa. Untuk membagikan *file* itu, guru mengunggah *file* multimedia pembelajaran interaktif di Google Drive. Kemudian, siswa mengunduh *file* itu melalui tautan yang telah dibagikan guru.
2. Siswa belajar mandiri menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilakukan sebelum dilaksanakan pembelajaran di kelas. Kegiatan yang dilakukan siswa pada tahapan ini adalah sebagai berikut.
 - a. Mempelajari teori cerpen, teori *mind mapping*, dan cara membuat *mind mapping*
 - b. mempraktikkan cara membuat *mind mapping* di kertas
 - c. Tes awal dengan mengerjakan soal evaluasi
3. Pertemuan pertama, kegiatan di kelas diisi dengan aktivitas berikut.
 - a. Guru mengecek apakah siswa sudah memahami materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif. Materi yang dicek meliputi teori cerpen, teori *mind mapping*, dan cara membuat *mind mapping*. Pengecekan dilakukan oleh guru dengan melihat hasil tes awal dan hasil latihan *mind map*. Ketika masih menemukan siswa yang belum memahami materi, guru melakukan penguatan. Penguatan dilakukan dengan penjelasan guru di depan kelas. Jika kondisi siswa tidak mengalami masalah dalam memahami materi, guru maju ke langkah kegiatan selanjutnya. Dalam tahap kegiatan ini, guru menampilkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan proyektor. Siswa juga dapat membuka multimedia pembelajaran interaktif dengan *smartphone* atau laptop.
 - b. Jika siswa sudah memahami materi, guru meminta siswa membuat *mind mapping* dari cerpen yang dibagikan guru. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.
 - c. Setelah kerja kelompok membuat *mind mapping* selesai, setiap kelompok mempresentasikannya di hadapan semua siswa.
4. Pertemuan kedua, kegiatan di kelas diisi dengan aktivitas berikut.
 - a. Siswa diminta membuat cerpen berdasarkan pengalaman diri sendiri dengan tema yang mereka tentukan sendiri. Dengan bantuan multimedia pembelajaran interaktif, siswa mengeksplorasi ide. Ide-ide yang telah ditemukan diorganisasikan dengan *mind mapping* hingga menjadi kerangka karangan.
 - b. Setelah kerangka karangan terbentuk, siswa mengembangkannya menjadi cerpen.

5. Pertemuan ketiga, kegiatan di kelas diisi dengan aktivitas berikut.
 - a. Siswa diminta untuk menukar cerpen hasil karyanya kepada teman sebangku.
 - b. Siswa mengedit cerpen teman sebangku. Kemudian, mereka berdua berdiskusi untuk saling memberikan masukan.
 - c. Siswa melakukan perbaikan cerpen miliknya berdasarkan masukan dari temannya.
 - d. Jika perbaikan cerpen sudah selesai, siswa mengumpulkan hasil karya cerpennya.

Kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif membuat siswa terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Siswa belajar dan berlatih mandiri menyusun cerpen dengan bantuan multimedia pembelajaran interaktif. Kesadaran belajar mandiri ini akan mendukung kesuksesan proses belajar siswa.

Selain itu, dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Proses memahami materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif akan menumbuhkan berpikir kritis. Demikian pula latihan membuat *mind mapping* berdasarkan tutorial dalam multimedia pembelajaran interaktif akan menumbuhkan kreativitas siswa.

Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ari Qhurniawan (2016) yang menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas 7 yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai media dan sumber belajar. Pembelajaran menulis dengan teks eksplanasi sesuai dengan langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut.

1. Kelebihan

- a. Guru dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri secara aktif. Di dalam multimedia pembelajaran interaktif disajikan sumber belajar yang bisa digunakan siswa untuk belajar mandiri.
- b. Guru dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Multimedia pembelajaran interaktif memvisualisasikan materi dengan teks, gambar, audio, video, dan animasi.
- c. Multimedia pembelajaran interaktif bisa menggantikan guru sebagai sumber belajar dalam pembelajaran karena dirancang sebagai media yang bersifat interaktif. Siswa dibuat berinteraksi dengan media secara aktif.

2. Kekurangan

- a. Untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif, guru membutuhkan keahlian khusus dan waktu yang lama.
- b. Guru tidak bisa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran jika siswa tidak memiliki *smartphone*, tablet, atau komputer.

Daftar Pustaka

Qhurniawan, D. A. (2016). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VI* (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,.

Biodata Penulis



Penulis bernama Tri Haryanto, yang lahir di Kota Boyolali, Jateng, pada tahun 1977. Penulis menyelesaikan pendidikan S-1 Administrasi Negara di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis juga pernah mengenyam kuliah pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Univet Bantara Sukoharjo, serta Studi Islam dan Bahasa Arab Ma'had Abu Bakar Ash-Shidiq UMS. Penulis bekerja sebagai pengajar Bahasa Indonesia di MA Ibnu Abbas Assalafy, Sragen, Jateng. Penulis adalah *Microsoft Innovative Educator Expert*. Penulis juga pernah menjadi Juara 2 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis MPI Tingkat Provinsi Jateng. Penulis pernah menjadi wakil Indonesia di forum guru tingkat Asia (BETT Asia 2016 Kuala Lumpur) dan forum guru tingkat internasional (Microsoft Educator Exchange 2018 Singapore). Alamat pos-el penulis adalah tri.haryanto@guruinovatif.com





BAGIAN III

Integrasi Media Konvensional dan Digital



PEMANFAATAN MEDIA GRAM PADA CTC “CHALLENGE THE CAPTION”

Beni Setyorini

SMA Negeri Model Terpadu Bojonegoro, Bojonegoro

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang acap kali dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup istimewa bagi sebagian besar siswa. Penguasaan bahasa Inggris menjadi elemen pendukung untuk bersosialisasi pada era globalisasi saat ini.

Jika kita mencermati materi dalam Kurikulum 2013 terdapat satu materi baru yang disebut *caption* (teks penyerta gambar). *Caption* merupakan materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas 12 pada semester 1, yakni siswa mampu memahami, memaknai, dan menyusun sebuah *caption* sesuai dengan konteks penggunaannya.

Meskipun kebanyakan *caption* tidak sepanjang teks berbasis genre, penguasaan memahami *caption* pada siswa SMA Negeri Model Terpadu Bojonegoro, khususnya kelas 12 IPA 4 masih cukup rendah. Banyak dari mereka sering kali kesulitan menentukan makna sekaligus menyusun sebuah *caption* dengan baik dan benar. Hal ini tampak pada sesi latihan menganalisis sebuah *caption* yang dibahas di kelas. Banyak dari mereka tidak mampu mengidentifikasi serta menganalisis informasi pada *caption* yang dibaca. Hasil ulangan tema *caption* pun sangat tidak memuaskan. Ketidakmampuan siswa ternyata juga diikuti dengan ketidakantusiasan mereka dalam proses belajar mengajar di kelas. Banyak dari mereka tampak tidak bersemangat membaca teks. Beberapa siswa membaca, tetapi ekspresinya terlihat bingung, dan hanya sedikit yang tertarik. Mereka hanya membolak-balik *caption* yang dibaca. Meskipun mereka dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil (*group discussion*) dengan strategi pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*), proses belajar mengajar terkesan monoton, kurang menarik, dan kurang mengasyikkan.

Oleh karena itu, penulis mencoba melakukan terobosan dengan menggunakan media GRAM (gambar-audio-Instagram) yang diimplementasikan ke dalam sebuah strategi pembelajaran permainan CTC (*challenge the caption*).

Mengapa media GRAM? Media ini mudah didapat, ekonomis, praktis, dan cukup *up to date*. Selain itu, melalui media ini, siswa dapat mengalami sebuah proses belajar yang mengarah pada pencapaian kompetensi materi *caption* dengan suasana yang menyenangkan.

Media GRAM dalam CTC

Media GRAM merupakan gabungan dari media konvensional dan digital, yakni gambar-gambar yang dicetak dalam kertas HVS putih, media audio yang berisikan lagu populer di kalangan remaja, dan media pembelajaran digital, yaitu Instagram.

Alasan digunakannya media gambar berwarna cetak tentu karena kemudahan dan efektivitas penggunaannya di kelas. Selain itu, media gambar berwarna mampu membangkitkan perhatian siswa dan membangun pemahaman siswa.

Kekhasan “visual” asli pada media gambar secara nyata berdampak pada proses berpikir dan pemahaman siswa. Pemahaman tersebut selanjutnya berkembang ke pengalaman nyata siswa,

mengingat semua indra aktif ketika media gambar dipadu dengan media audio (suara).

Daya pikat media pembelajaran audio ini dalam permainan CTC adalah sebagai “*distractor*” sekaligus “*relaxing factor*”. Siswa dapat menikmati alunan lagu populer sekaligus tertantang fokus menyelesaikan setiap tantangan di tiap sesi permainan CTC. Media audio ini menjadi bumbu pelengkap keriuhan kegiatan belajar mengajar, yang membuat siswa aktif dan gembira. Media digital yang digunakan adalah akun Instagram siswa. Siswa saat ini sangat aktif berinteraksi di dunia maya dengan Instagram mereka dibandingkan Facebook dan Twitter. Instagram memberi ruang yang luas bagi siswa untuk mengeskpresikan diri dengan pemanfaatan foto/gambar/symbol sebagai bahan dasar unggahan penulisan *caption* yang menarik, *up to date*, dan realistis dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dengan media GRAM, siswa mengalami serangkaian alur berpikir dimulai dari keterampilan berpikir tingkat rendah, yaitu mengidentifikasi, memahami, mengaitkan, menyimpulkan, sampai dengan keterampilan berpikir aras tinggi, yakni menganalisis dan menyusun *caption*.

Siswa mengalami sendiri sebuah kegiatan yang mencerminkan 4C, yaitu *creativity*, *collaboration*, *critical thinking*, dan *communication*. Siswa harus kreatif memikirkan apa yang mereka lihat dan pahami dari gambar dan *caption* serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Siswa juga berpikir secara kritis memecahkan masalah, yaitu mencari makna, kemudian menyampaikan makna dari gambar dan *caption*. Pada akhir pembelajaran, siswa dapat menyusun sebuah *caption* secara tertulis dengan baik.

Siswa juga tertantang untuk tetap fokus dalam keriuhan alunan lagu “*Rockabye*” yang dibawakan oleh Anne-Marie dan Sean Paul, musisi dari Amerika, serta lagu “*Bonamana*” yang dibawakan oleh Super Junior dari Korea. Pemilihan lagu-lagu ini lebih merujuk pada tempo dan ritme yang cepat, yang mampu menghidupkan suasana dan membangkitkan semangat. Kedua lagu tersebut pun cukup populer di kalangan remaja saat ini. Media audio ini menjadi media pendukung jalannya permainan CTC.

Permainan CTC diselesaikan dalam 3 sesi dan memerlukan waktu 75 menit. Untuk sesi 1 dibutuhkan waktu 37 menit, untuk sesi 2 dibutuhkan waktu 26 menit, dan sesi 3 dibutuhkan waktu 12 menit.

Sesi 1

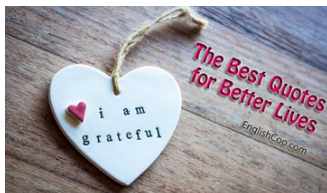
1. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok. Tiap-tiap kelompok terdiri atas 5 atau 6 siswa.
2. Siswa membaca teks *caption* yang terdapat pada lembar-lembar gambar yang tersedia di tiap meja selama lagu diputar.
3. Siswa diminta untuk mencari makna dan pesan dari tiap-tiap gambar dan *caption*.
4. Siswa menuliskan makna dan pesan tersebut ke dalam selembar kertas. Aktivitas pada nomor 2, 3, dan 4 dibutuhkan waktu sekitar 6 menit untuk ketiga gambar di tiap meja.
5. Saat lagu berhenti, tiap kelompok harus berpindah ke kelompok selanjutnya. Waktu yang dibutuhkan untuk berpindah sekitar 10 detik.
6. Saat lagu diputar, mereka harus melakukan aktivitas yang sama seperti sebelumnya sampai dengan kelompok terakhir.

Media gambar dengan *caption* yang guru pilih dikategorikan ke dalam beberapa tema yang bervariasi, seperti keluarga, persahabatan, cinta, teknologi, alam, kehidupan, sosial, dan politik. Guru menyiapkan 3 gambar dengan jenis tema yang bervariasi di setiap meja kelompok

sehingga jika ada 6 kelompok, dibutuhkan sekitar 18 gambar dilengkapi dengan *caption*.

Sesi ini akan melibatkan alur berpikir tingkat rendah, yaitu:

- mengamati gambar simbol cinta dan mengamati teks penyerta gambar, misalnya *the best quote in life, i am grateful*;
- mengidentifikasi dan memahami kata atau kalimat dari *caption* tersebut, *grateful* dan *the best quote*;
- menghubungkan gambar cinta dengan kata atau kalimat dari *caption*; serta
- menyimpulkan isi *caption*, yang akhirnya bermuara pada keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu menyampaikan pesan yang terkandung dalam *caption* secara tertulis.



Gambar 1 Gambar Berwarna yang Memiliki *Caption*

Sesi 2

Di tiap meja kelompok pada sesi ini terdapat 2 gambar dengan jenis tema yang bervariasi sehingga jika ada 6 kelompok dibutuhkan sekitar 12 gambar tanpa *caption*.

Kegiatan dan pengalaman belajar tiap kelompok hampir sama dengan kegiatan pada sesi 1, bedanya lembar gambar tidak terdapat *caption*, hanya gambar-gambar saja. Siswa pada tahap ini diminta membuat *caption* berdasarkan gambar yang terdapat di setiap meja kelompok.

Sama halnya pada sesi 1, pada sesi ini siswa juga mengalami proses berpikir tingkat tinggi. Siswa mengamati, mengidentifikasi, dan memahami, lalu menghubungkan gambar, topik, dan kata-kata hingga mampu menyusun sebuah *caption* dengan baik.

Untuk proses menyusun *caption* diperlukan waktu yang sama dengan sesi 1, pembedanya pada jumlah gambarnya saja.

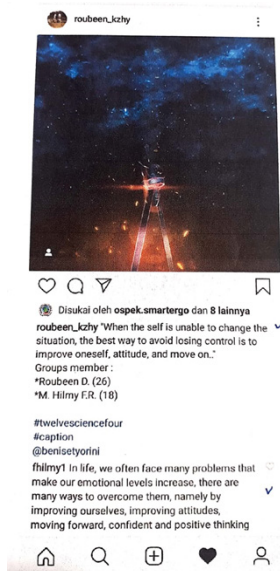


Gambar 2 Gambar Berwarna Tanpa *Caption*

Sesi 3

1. Siswa memilih gambar dari koleksi foto pribadi mereka atau dari internet.
2. Siswa menulis *caption* berdasarkan gambar tersebut, kemudian mengunggahnya di akun Instagram masing-masing.
3. Anggota kelompok lainnya wajib merespons unggahan *caption* tersebut dengan menu liskan makna yang terkandung di dalamnya.

Kelompok yang dapat menyelesaikan seluruh sesi dengan baik dan benar secara otomatis menjadi pemenangnya.



Gambar 3 Gambar dan *Caption* yang Diunggah di Akun Instagram

Penggunaan media pembelajaran gambar, audio (lagu), dan Instagram memberikan dampak yang signifikan dalam kegiatan belajar mengajar materi *caption*. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan, tidak antusias, dan hasil rata-rata ulangan mereka rendah berubah menjadi cukup aktif dan antusias dalam permainan CTC. Hasil pekerjaan kelompok dari permainan CTC menunjukkan kemampuan siswa mengalami peningkatan cara berpikir. Sekitar 75% analisis makna dan pesan dari *caption* yang disampaikan serta yang disusun siswa cukup bervariasi, bermakna, dan kontekstual. Hasil ulangan siswa mengalami peningkatan, yaitu rata-rata sebelumnya 55 meningkat menjadi 80. Catatan jurnal penilaian sikap siswa menunjukkan adanya kerja sama, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan percaya diri siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran, baik konvensional maupun digital, keduanya sama-sama berkontribusi dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Ardianti dkk. (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *caption* berbahasa Inggris di Instagram telah membentuk sebuah budaya populer. Hal ini kemudian membentuk suatu perilaku pengguna Instagram untuk menulis *caption* berbahasa Inggris. Media Instagram jelas dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi para pengguna akun Instagram. Aktivitas ini tentunya melatih kemampuan berbahasa Inggris mereka meskipun dengan *caption* yang pendek. Hal ini sejalan dengan digunakannya media GRAM oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kompetensi siswa dalam materi *caption*.

Dalam penggunaan media ini, guru mudah menentukan variasi tema gambar dan lagu yang diunduh dari internet. Media ini cukup efektif dikolaborasikan dengan media digital Instagram dan dapat dikemas dalam strategi pembelajaran berbasis permainan. Tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan kondisi siswa, tetapi guru perlu waktu untuk mempersiapkan gambar dan lagu, butuh waktu menjelaskan alur permainan, dan memerlukan koneksi internet yang bagus.

Daftar Pustaka

- Ardianti, D., Wardiani, W., & Iskandar, T.P. (2018). *Penggunaan caption berbahasa Inggris di Instagram sebagai budaya populer* (Laporan penelitian). Bandung: Universitas Pasundan.
- Widiati, U., Rohmah, Z., & Furaidah. (2018). *Bahasa Inggris SMA/MA/SMK/MAK kelas XII edisi revisi 2018*. Jakarta: PT.Gramedia.

Biodata Penulis



Beni Setyorini lahir di Bojonegoro, 9 April 1982. Saat ini penulis mengabdikan di SMA Negeri Model Terpadu Bojonegoro sebagai pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris. Penulis menempuh studi S-1 Sastra Inggris di Universitas Brawijaya Malang. Penulis pernah menyabet juara 2 lomba praktik baik (*best practice*) dengan judul "*Stay and Move Melody Berbasis Siswa COLLAPS*" di tingkat Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2019. Beberapa buku karya penulis adalah *Cawan Hati* (2018) dan *Fun Top 10* (2019). Selain itu, penulis menjadi kontributor *Antologi Puisi Guru, Tentang Sebuah Buku dan Rahasia Ilmu*, dan *Gerakan 1000 Guru Asean Menulis Puisi* pada September 2018. Alamat pos-el penulis adalah benisetyoriniemail@gmail.com.

GLOSARIUM

A

ABDEL : akronim dari “aplikasi berbasis *digital electronic learning*”, merupakan gabungan dari beberapa aplikasi media digital, seperti Mentimeter, QR Code, Quizizz, dan Kahoot!, yang membutuhkan media elektronik seperti gawai atau laptop pada pelaksanaannya.

Al-Miftah : sebuah media pembelajaran yang terbuat dari karton dilengkapi dengan gambar-gambar yang digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan kosakata bahasa Arab.

Authentic Materials : materi yang tidak mengalami modifikasi atau penyesuaian dalam bentuk apa pun untuk tujuan pembelajaran.

B

Batu Bergambar : media pembelajaran berupa batu yang dilukis dan diwarnai berupa gambar orang, objek benda, dan tempat. Batu tersebut dilukis berdasarkan tokoh, tempat, dan benda yang terdapat dalam cerita yang disampaikan oleh guru.

Blog : situs web yang isinya berfokus pada konten-konten berupa tulisan, tautan, video, dan perpaduan antara ketiga hal tersebut.

Brankas Kata Kunci : media yang dibuat dari kotak karton yang berfungsi sebagai brankas berisikan kata kunci berupa kata atau frasa yang berkaitan dengan mosi perdebatan, baik dari sisi pro maupun dari sisi kontra.

Boneka Tangan : biasa disebut *hand puppet*, yaitu alat peraga yang dibuat dari kain flanel yang digunakan dengan tangan dalam menggambarkan cerita sehingga cerita menjadi menarik dan mudah dipahami siswa.

C

Canva : aplikasi desain grafis yang membantu merancang berbagai jenis materi pembelajaran yang kreatif secara daring.

Caption : deskripsi yang menyertai ilustrasi atau gambar.

Crossword Puzzle : permainan kata yang dimainkan dengan mengisi huruf pada ruang-ruang kosong berbentuk kotak. Huruf-huruf yang diisi pada kotak-kotak mendatar atau menurun harus terangkai menjadi sebuah kata yang tepat sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Circular Card : media berbentuk lingkaran terbuat dari kertas karton dua lapis yang berisi gambar berupa rangkain peristiwa dari sebuah cerita. Media ini digunakan untuk memudahkan siswa menyampaikan kembali isi dari sebuah cerita secara runtut.

Congkar	: nama permainan yang dimainkan oleh dua orang pemain. Permainan ini menggunakan media berupa sebuah papan yang berisikan dua lobang besar (lambung), 14 lobang kecil, dan dilengkapi dengan kartu pertanyaan. Setiap pemain secara bergantian memasukkan biji dalam lobang dan harus menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kartu. Pemenang akan ditentukan berdasarkan jumlah biji di dalam lumbungnya
Comic Strip	: sebuah aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang digunakan untuk membuat komik dengan gambar yang diinginkan oleh pembuatnya.
E	
eMindMaps	: program aplikasi presentasi yang dikembangkan dengan metode pemetaan pikiran.
G	
Gambar Berurut	: media berupa rangkaian gambar yang saling berkaitan satu sama lain. Setiap gambar menggambarkan sebuah peristiwa. Media ini memudahkan siswa untuk menyampaikan secara lisan sebuah peristiwa secara runtut.
<i>Graded Books</i>	: buku bacaan sastra klasik atau cerita pendek berbahasa Inggris yang sudah digolongkan per level mulai dari <i>starter</i> , <i>beginner</i> , <i>elementary</i> , <i>intermediate</i> , dan <i>advance</i> .
GRAM	: gabungan dari media konvensional dan digital yang terdiri atas gambar, audio, dan Instagram, yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi <i>caption</i> (teks penyerta gambar).
Gasper	: singkatan dari gambar peristiwa, yaitu media berupa gambar datar yang mengandung cerita dengan urutan tertentu. Setiap gambar memiliki hubungan cerita dan membentuk suatu kesatuan.
Google Drive	: layanan Google yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan daring awan dan pencadangan fail (<i>file</i>) sehingga <i>file</i> tersebut dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.
Google Forms	: layanan Google yang dapat dimanfaatkan untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan kuis untuk siswa atau orang lain, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien.
H	
Hiragana	: cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata yang terdiri atas 46 huruf.
K	
Kartu <i>Flash</i>	: media pembelajaran berbentuk kartu ukuran <i>postcard</i> yang berisikan pertanyaan HOTS mengenai teks naratif yang dipelajari siswa.

Kahoot! : sebuah aplikasi daring untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media bagi penilaian hasil belajar.

M

Makarya : singkatan dari mading kunjung karya, berbentuk majalah dinding yang berisi karya-karya siswa yang diletakkan di dinding kelas agar dapat dilihat oleh siswa.

Mentimeter : aplikasi presentasi interaktif yang memungkinkan pengguna membuat presentasi dan menerima input dari audiens melalui jajak pendapat, bagan, kuis, tanya jawab, dan fitur interaktif lainnya.

Microsoft Teams : platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas, dan integrasi aplikasi.

Moodle : aplikasi LMS (*learning management system*) berbasis web yang dipakai untuk membangun aplikasi *e-learning*.

Multimedia Pembelajaran Interaktif : media sumber belajar yang dibuat dengan menggunakan *software* (perangkat lunak) *Articulate Storyline 3*. Media ini memiliki fitur materi pembelajaran, latihan, permainan, dan evaluasi yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri secara aktif.

O

OJAD : singkatan dari *Online Japanese Accent Dictionary*, kamus aksentuasi daring yang disediakan untuk siswa beserta guru yang ingin mendalami aksentuasi serta intonasi dalam bahasa Jepang.

Orai : aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan untuk berlatih berbicara bahasa Inggris dan langsung memberikan nilai kepada pengguna aplikasinya.

P

Pizza “CE” Cause Effect : sebuah media pembelajaran yang dibuat berbentuk pizza. Setiap potongan berisi kata penghubung *Cause* atau *Effect* dan beberapa kalimat yang harus dilengkapi dengan menggunakan kata penghubung tersebut.

Player Talk : sebuah media ajar yang berbentuk permainan papan (*board game*) yang menampilkan gambar tubuh seekor ular yang meliuk. Tubuh ular tersebut dibagi menjadi beberapa bagian. Setiap bagian berisi pernyataan atau pertanyaan terkait informasi diri.

PowerPoint : program aplikasi Microsoft Office yang berfungsi sebagai media presentasi teks, gambar, grafik, video maupun audio yang ditayangkan dalam bentuk salindia.

Q

Quizizz : sebuah aplikasi daring untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media bagi penilaian hasil belajar.

QR Code : kode matriks atau kode batang (*barcode*) dua dimensi yang berasal dari kata *quick response*, yang berfungsi hipertaut untuk menyimpan berbagai jenis data, seperti URL (*Uniform Resource Locator*), nomor telepon, teks, dan lain lain yang dapat dicantumkan pada buku, majalah, surat harian, iklan, dan media lainnya.

S

Smart Wheel : media pembelajaran berbentuk roda yang dapat berputar yang dibuat dengan menggunakan PowerPoint.

R

ReadTheory : platform membaca daring yang dapat digunakan oleh guru, orang tua, dan siswa dari berbagai level kemampuan membaca untuk melatih keterampilan membaca bahasa Inggris.

T

Tanoshii Hiragana Game : sebuah permainan dengan menggunakan media papan permainan dan tutup botol yang ditempel dengan huruf Hiragana.

Terapeko : sebuah media pembelajaran yang berbentuk seperti permainan monopoli. Akan tetapi, isi permainan dimodifikasi dengan menambahkan gambar, foto, musik atau film yang disajikan dalam bentuk salindia.

Tik Tok : platform sosial video pendek yang didukung dengan musik untuk tari-an, gaya bebas ataupun performa.

U

Ular Tangga : permainan anak-anak berbentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil bergambar ular dan tangga yang dilengkapi dengan dadu dan beberapa bidak (sesuai jumlah pemain).

V

Vlog : akronim dari video dan blog, merupakan jenis blog yang kontennya dalam format video.

Vlogger : orang yang membuat vlog.

W

Wattpad : sebuah aplikasi digital yang berisi berbagai bacaan, baik fiksi maupun nonfiksi yang bisa diakses melalui mesin elektronik, seperti laptop, gawai, tablet yang terhubung dengan jaringan internet.

WAW	: singkatan dari <i>website</i> dan Wattpad, yaitu media pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen.
WordPress	: platform pembuatan <i>website</i> yang dapat digunakan secara gratis dan bebas dimodifikasi oleh siapapun.



PRIORITISING LANGUAGES, ADVANCING EDUCATION

VISION

A Centre of professional excellence in the innovation of language education development within the framework of sustainable development in the region

MISSION

To provide quality programmes of professional excellence for language teachers through learning resources development, research and development, capacity building and networking

GOALS

To improve the quality of language teachers through the learning resources development, capacity building as well as research and development

To maintain and strengthen extensive networks among SEAMEO Member Countries focused on the innovation of language education development

CORE VALUES

Innovative spirit
Commitment towards Quality
Cooperation
Customer Satisfaction

Praktik Baik Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Konteks Pengajaran Bahasa

Buku ini berisi 38 tulisan praktik baik guru bahasa jenjang SMA/SMK/MA sederajat mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pengajaran bahasa Indonesia, bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, dan bahasa asing (Arab, Inggris, Jerman, dan Jepang). Adapun media yang digunakan guru beragam meliputi media konvensional, digital, serta integrasi media konvensional dan digital. Hadirnya buku ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru bahasa terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan keterampilan berbahasa yang akan dicapai.



Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO)
Regional Centre for Quality Improvement for Teachers and
Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQIL)

Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Indonesia
Tel: +62 21 7888 4106, Fax: +62 21 7888 4073



<http://www.qiteplanguage.org>



info@qiteplanguage.org



@QITEPinLanguage



QITEP InLanguage



@qiteplanguage



SEAMEO QITEP in Language

ISBN 978-623-93625-9-1



9

786239

362591