



PROFESIONALISME DOSEN DALAM MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL PAPAN DAKON (*BUKO ENGLISH*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

Reky Lidyawati¹, Ratih Kesuma Dewi²

^{1,2}FKIP, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Corresponding Email: ratih.kesdewi@gmail.com

Received: Nov 10, 2020

Revised: Nov 12, 2020

Accepted: Nov 16, 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai profesionalisme dosen khususnya dalam menerapkan media pembelajaran berupa permainan tradisional dakon "*Buko English*" untuk keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa semester 2 Prodi Pendidikan guru Sekolah Dasar dengan materi descriptive text. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan tiga tahap, yaitu 1) Menentukan masalah penelitian, 2) Mengumpulkan data, 3) Analisis dan penyajian data. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif fenomenologis untuk menjelaskan profesionalisme dosen dalam merancang perencanaan pembelajaran, profesionalisme dosen dalam melaksanakan pembelajaran dan profesionalisme dosen dalam melakukan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan permainan tradisional papan dakon sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara bahasa Inggris. Subyek penelitian sebanyak 20 mahasiswa. Hasil penelitian ini adalah cara penerapan permainan tradisional papan dakon sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Ukuran Tahap Kesiapan Teknologi (TKT) yang diusulkan adalah pada level 2 dengan indikator kinerja dari masing-masing metode/proses nilai tambah yang akan dikembangkan telah menunjukkan hasil yang baik.

Kata Kunci: Profesionalisme dosen, Permainan tradisional; dakon; keterampilan berbicara

ABSTRACT

This study aims to see the professionalism of the lecturers in applying learning media in the form of the traditional "Buko English" dakon game for English speaking skills for the 2nd semester students of Elementary School Teacher Education Study Program with descriptive text material. This research is a qualitative research conducted in three stages, namely 1) Determining the research problem, 2) Collecting data, 3) Data analysis and presentation. This study uses a phenomenological descriptive approach to

explain the professionalism of lecturers in planning learning, professionalism of lecturers in implementing learning and professionalism of lecturers in evaluating learning outcomes using traditional dakon board games as a learning medium for English speaking skills. The research subjects were 20 students. The result of this research is how to apply the traditional dakon board game as a medium for learning English speaking skills. The proposed measure of the Technology Readiness Stage (TKT) is at level 2 with the performance indicators of each value added method / process that will be developed showing good results.

Keywords: Lecturer professionalism, traditional games; dakon; Speaking skills

PENDAHULUAN

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan tahapan model penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif fenomenologis yang melalui 3 tahap, yaitu 1) Menentukan masalah penelitian, 2) Mengumpulkan data, 3) Analisis dan penyajian data. Pada tahap awal, peneliti melakukan kunjungan pada tempat penelitian melalui pengamatan selama beberapa hari, pengamatan dilakukan untuk melihat interaksi antara mahasiswa dan dosen, serta menganalisis situasi yang terjadi pada proses belajar dan pembelajaran. Hasilnya, diketahui bahwa proses pembelajaran kurang maksimal dalam berbicara Bahasa Inggris diantaranya masih kurangnya rasa percaya diri dari peserta didik, masih kurangnya pemahaman cara pelafalan kata maupun kalimat bahasa Inggris yang tepat, kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih berbicara bahasa Inggris secara tepat, kurangnya pemberian stimulus, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik kepada peserta didik untuk aktif berlatih berbicara Bahasa Inggris

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif, yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. (Moleong, 2002: 3)

Rancangan penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Menentukan masalah penelitian, dalam tahap ini peneliti mengadakan studi pendahuluan pada lembaga pendidikan yang akan diteliti.
2. Mengumpulkan data. Pada tahap ini peneliti mulai dengan menentukan sumber data, yaitu buku-buku yang koheren dengan permasalahan dari segenap individu yang berkompeten di PGSD dan dilanjutkan dengan observasi, wawancara guru dan dokumentasi.

3. Analisis dan penyajian data, yaitu menganalisa data yang masuk dan akhirnya ditarik suatu kesimpulan.

Pada tahap pengumpulan data, yaitu pada saat menentukan alat permainan yang akan dikembangkan, peneliti awalnya melihat dari permainan-permainan yang terjual di pasaran. Peneliti mengamati bentuk-bentuk alat permainan dakon serta desainnya.

Pada tahap desain produk, peneliti lakukan adalah merancang media yang akan dikembangkan pada materi deskriptif teks.

Tahap pertama yang dilakukan adalah memilih materi yang memiliki cakupan bahasan yang luas yang menuntut peserta didik untuk menggunakan kosa kata yang beragam, kemudian dilakukan dengan Tahap uji tingkat kesulitan materi untuk mengetahui kosakata yang sesuai digunakan oleh peserta didik ditingkat satuan pendidikan tinggi. Tahap ketiga yakni peneliti menentukan serta membuat konsep alat permainan yang akan dikembangkan. Peneliti ditahap ini juga melakukan pemilihan bahan dan warna yang akan digunakan.

Tahap selanjutnya peneliti membuat instrumen penelitian yang berupa angket validasi untuk ahli media, angket validasi untuk ahli materi, angket untuk praktisi (guru/dosen), kuisisioner respon untuk siswa, dan peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai pedoman implementasi media.

PEMBAHASAN

Penelitian dimulai pada awal bulan Juni 2020, pada tahap awal peneliti melakukan observasi terhadap Obyek Penelitian (yaitu sekolah Menengah Atas) SMA N 1 Kapongan. Namun, saat pandemi terjadi, SMAN 1 Kapongan, Situbondo ditutup sementara (lockdown) karena ada guru yang terinfeksi Covid-19. Penelitian dialihkan ke Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, dan subyek penelitian adalah Mahasiswa semester 2 FKIP Prodi PGSD.

Pengembangan media pembelajaran Papan Dakon (BUKO English) yang telah dibuat harus melalui tahap validasi oleh dan ahli media, materi dan seni. Tujuan dari validasi ialah untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran Papan Dakon (BUKO English) sebagai pedoman perbaikan, setelah dinyatakan layak maka media Papan Dakon (BUKO English) siap diujicobakan kepada siswa.

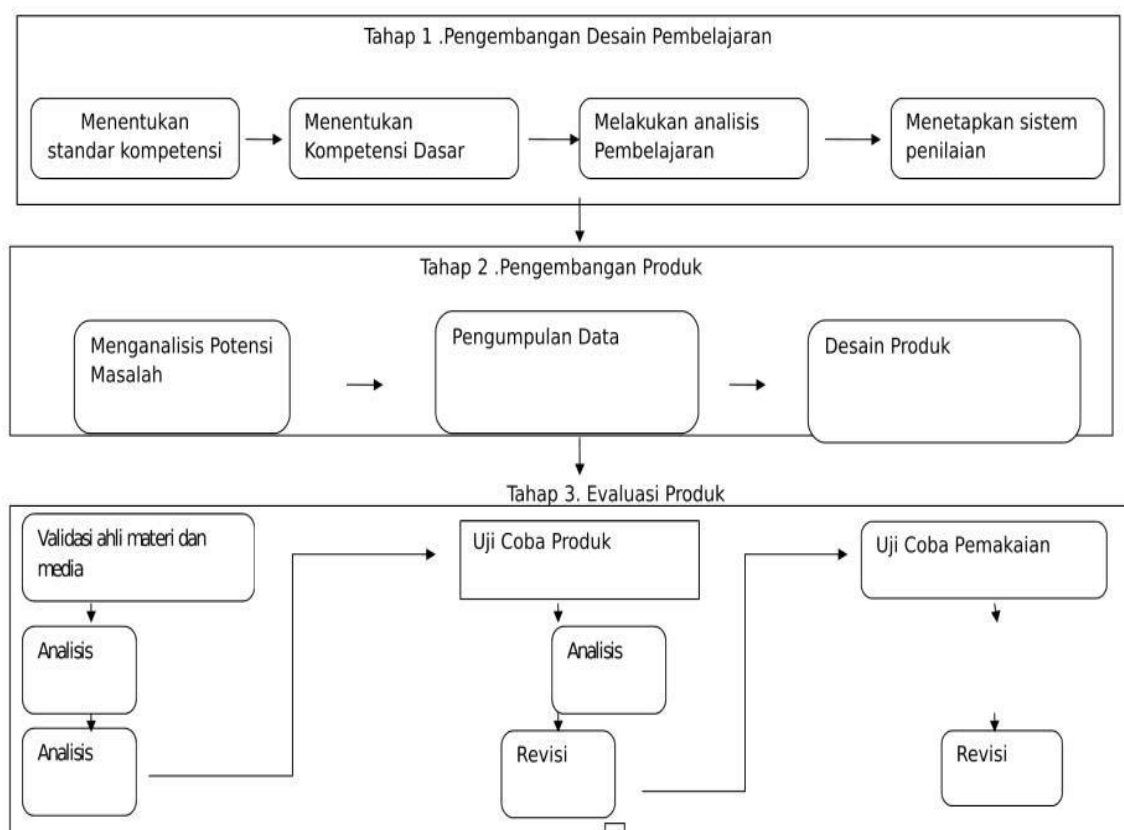
Ujicoba dilakukan kepada 20 mahasiswa Semester 2, FKIP, Universitas Abdurachman Saleh Kabupaten Situbondo dengan memberikan kuisisioner respon mahasiswa untuk mengetahui kepraktisan dari media Papan Dakon (BUKO English).

Angket responden ini berisi 10 uraian pernyataan yang terkait dengan Desain media termasuk bentuk dan model, Kosakata (Vocabularies) dan Materi dengan skor 1 dan 0. Skor 1 apabila pernyataan sudah sesuai dengan isi konsep yang diteliti dan skor 0 apabila pernyataan tidak sesuai dengan isi konsep yang diteliti.

Untuk tahap revisi produk, dilakukan berdasarkan Ujicoba Produk dan Validasi Produk oleh tiga orang validator. Validator yang memvalidasi produk terdiri dari tiga pakar, masing-masing ahli teknologi pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli seni estetika. Aspek yang diamati oleh validator diantaranya adalah Asek ketahanan dan Pemeilihraan, Aspek Invensi, Aspek Komersil dan Aspek Kemanfaatan.

Dalam setiap Aspek yang diamati terdapat masing-masing masing 3 (tiga) indikator. Validasi berupa catatan tertulis yang memiliki skor antara 1 s/d 3, skor 1 menunjukkan jika 1 kriteria terpenuhi, skor 2 menunjukkan jika 2 kriteria terpenuhi dan Skor 3 jika 3 Kriteria terpenuhi.

Adapun detail dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sbb:



Pada tahap revisi produk, peneliti merancang kembali produk media pembelajaran papan dakon (buku english) sebanyak dua kali. Revisi produk dilaksanakan setelah ujicoba produk kelas kecil dan ujicoba produk kelas besar, dan catatan dari tiga validator. Produk mengalami perubahan yang signifikan pada bagian bawah media dan ukuran media.

Dengan adanya media pembelajaran berupa papan dakon (Buku English), responden termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris karena merasa proses belajar mengajar tidak membosankan. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah tipe kooperatif (Cooperative Teaching and Learning). Dimana kelas dibagi menjadi kelompok, berbentuk circle, (lingkaran) sehingga, semua siswa tidak ada yang berada dibelakang. Tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat tercapai dengan adanya media pembelajaran papan dakon (Buku English).

Slavin dalam Etin Solihatin (2009) menyatakan bahwa teknik pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana peserta belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen/memiliki kemampuan yang beragam.

Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Metode ini dipilih karena belajar berkelompok sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang tetap bergantung pada manusia lainnya. Menurut Roger dan Jhonson dalam Suprijono (2012) saling ketergantungan antar kelompok memberikan dampak positif (positive interdependence). Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran papan dakon menjadikan mahasiswa lebih bisa memahami pelajaran bahasa inggris khususnya *speaking skill*. Perlu adanya media yang menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran bahasa inggris, khususnya *speaking skill*, mengingat pembelajaran bahasa inggris harus kuat pada hafalan kosakata yang terkadang membuat mahasiswa menjadi enggan

belajar, namun dengan menggunakan media pembelajaran papan dakon, menjadi menarik karena terdapat unsur permainan dan adanya kolaborasi yang lengkap dari tiga gaya belajar, yaitu Auditory, Visual dan Kinestetik.

Setelah permainan papan dakon ini dikembangkan menjadi media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris bagi mahasiswa prodi PGSD semester 2, maka dosen pengajar bahasa Inggris juga dituntut profesionalitasnya dalam menerapkannya pada pembelajaran. Profesionalitas dosen dalam menerapkan permainan papan dakon sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris ini meliputi; profesionalisme dosen dalam merancang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan melakukan evaluasi hasil belajar mahasiswa.

Sesuai dengan data hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa; dosen telah menyiapkan rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan papan dakon dengan baik, menyiapkan media permainan papan dakon lengkap dengan *flash card vocabulary* atau kosakata Bahasa Inggris yang digunakan sebagai kosakata pancingan bagi mahasiswa untuk mengembangkannya menjadi kalimat sempurna, dan dosen juga telah menyiapkan materi yang relevan dengan kearifan lokal Situbondo sebagai motivasi mahasiswa agar lebih aktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Setelah peneliti mendapatkan data hasil penelitian terkait profesionalisme dosen dalam tahap perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan permainan papan dakon sebagai media pembelajaran, maka selanjutnya peneliti ingin mengetahui profesionalisme dosen dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan permainan papan dakon sebagai media pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, dosen membuka pembelajaran dengan dengan baik sambil sesekali melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya sebagai upaya untuk mengingatkan kembali mahasiswa pada materi sebelumnya dan mencoba menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan saat itu. Pertanyaan-pertanyaan itu menjadi pancingan awal bagi mahasiswa untuk mulai berkonsentrasi dan aktif dalam pembelajaran.

Setelah kegiatan pendahuluan pembelajaran dilaksanakan dengan baik, maka dosen melanjutkannya dengan kegiatan inti dalam pembelajaran dengan diawali

membagi kelas menjadi 4 kelompok belajar, masing-masing kelompok memegang 1 permainan tradisional papan dakon sebagai media pembelajaran lengkap dengan flash card yang berisikan vocabulary atau kosa kata bahasa inggris. Kemudian dosen memberikan pengarahan cara bermain papan dakon buko english dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa inggris. Dosen menjelaskan bahwa setiap mahasiswa memiliki kesempatan bermain 1x putaran dakon dan apabila telah berhenti maka dia harus mengambil flash card vocabulary atau kosakata bahasa inggris yang berada pada laci yang berada dibawah lobang papan dakon dan untuk kemudian mengembangkan vocabulary tersebut menjadi kalimat yang sempurna.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran nampak jelas keaktifan mahasiswa, dan kegembiraan mahasiswa dalam pembelajaran sedangkan dosen tetap berusaha mengkondisikan kelas agar pembelajaran tetap berjalan efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi pembelajarn dosen telah menetapkan 3 mahasiswa yang paling menonjol keaktifannya dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa inggris untuk memberikan komentar terkait pembelajaran tersebut, 3 mahasiswa yang terpilih tersebut adalah Bella, azizah dan ali yahya. Dosen telah menetapkan kriteria penilaian yang meliputi, pronounsation, pengembangan kalimat, banyaknya vocabulary yang digunakan, ketepatan grammar, kesesuaian dengan tema kearifan lokal serta keberanian dalam berbicara bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Desmita. (2014). Psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Faisal, Sanapiah. 1990. Penelitian Kualitatif (dasar-dasar dan aplikasi). Malang: Ya3 Malang.

Gunawan, I. 2016. Pasaran: Menggali Nilainilai Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Sifat-sifat Kepemimpinan Pendidikan. *Jurnal Studi Sosial*, 8(1), 55-64.

Kurnia, DM. 2014. Integrating Traditional Games into the EYL Classroom. *TEFLIN (Teaching English as a Foreign Language in Indonesia) International Proceeding*, 516 - 518

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

Toha, Mohammad. 2017. Pengembangan model permainan tradisional geprek Kempung dan gobag sodor untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 Nomor 1, 60 -68.

Slavin, R.E. *Cooperative Learning: Theory, research, and practice* (2nd edition). Boston: allyb & bacon.1995