

Desain Media VIVO (Visual Voice) Untuk Mahasiswa Selain Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris

Fitriasari ¹⁾, Luluk Choirun Nisak Nur ²⁾, Iin Baroroh Ma'arif ³⁾

^{1),2),3)}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jl. Garuda No. 09 Tambakberas Jombang
Email : fitriasari5698@gmail.com

Abstrak. Kemampuan berbicara bahasa Inggris sangatlah penting bagi siswa, karena kemampuan bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam komunikasi global. Oleh karena itu penelitian mendesain media pembelajaran yang dinamakan VIVO (Visual Voice). Peneliti mendesain VIVO (Visual Voice) untuk membantu mahasiswa selain jurusan pendidikan bahasa Inggris di universitas. Peneliti menunjukkan bahwa VIVO adalah media yang tepat untuk pembelajaran bahasa Inggris dan dapat digunakan dengan baik khususnya dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris. Penelitian menggunakan model R&D (Research and Development) yang diadaptasi dari model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 langkah untuk mendesain media VIVO (Visual Voice), yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Penerapan, 5) Evaluasi. VIVO (Visual Voice) di validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum di uji coba ke murid. Sementara itu, instrument penelitian yang digunakan adalah angket dan wawancara kepada ahli materi, ahli media, murid, dan dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) hasil dari ahli media termasuk kategori "Bagus", 2) hasil dari ahli materi kategori "Bagus", 3) hasil dari uji coba produk termasuk klasifikasi "Bagus". Berdasarkan hasil dari penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa VIVO (Visual Voice) dapat digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan VIVO (Visual Voice) adalah media pembelajaran yang bagus untuk membantu murid di dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Terdapat tiga saran dari hasil penelitian di atas: 1) VIVO (Visual Voice) dapat membantu mahasiswa selain jurusan pendidikan Bahasa Inggris di dalam pembelajaran Bahasa Inggris, 2) bagi dosen Bahasa Inggris media VIVO (Visual Voice) dapat digunakan sebagai media alternatif untuk pembelajaran Bahasa Inggris, 3) untuk peneliti lainnya dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian yang lain dengan kemampuan atau subjek yang berbeda.

Katakunci: Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris, VIVO (Visual Voice), R&D (Research & Development)

1. Pendahuluan

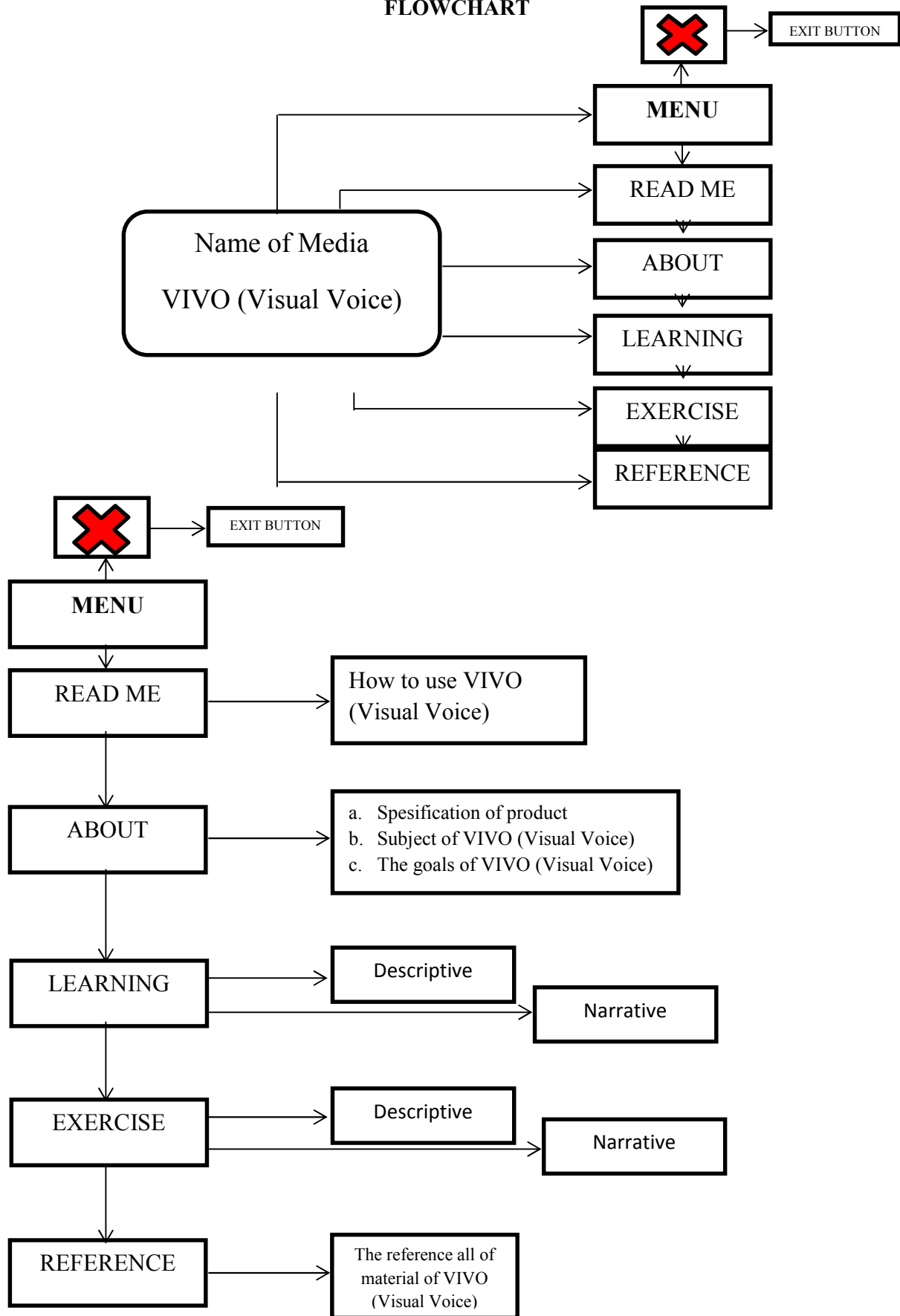
Pada saat ini Bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional di dunia. Banyak instansi pendidikan menginginkan murid mereka memiliki kemampuan berbahasa asing khususnya Bahasa Inggris. Bahasa Inggris memiliki empat kemampuan yaitu kemampuan menulis Bahasa Inggris, kemampuan membaca Bahasa Inggris, kemampuan mendengar Bahasa Inggris, dan kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. According to Lorena [1] "Speaking is all special. This skill is as important as the others. When you have words read, ideas written and thoughts heard, all you need is to express on your speaking skill. What you speak will determine the expressiveness in you". Ini berarti bahwa meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris itu sangatlah penting, karena berbicara Bahasa Inggris memiliki point penting dalam kehidupan sehari-hari kita. Oleh karena itu, peneliti mendesain media VIVO (Visual Voice) untuk membantu murid di dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

bagaimana media VIVO (Visual Voice) dapat membantu mahasiswa selain jurusan pendidikan Bahasa Inggris di dalam kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa media VIVO (Visual Voice) dapat membantu mahasiswa selain jurusan pendidikan Bahasa Inggris ketika media VIVO (Visual Voice) digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah Ilham [2] dalam penelitiannya meneliti bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui spesifikasi video pembelajaran produk media yang berbasis di MAN Bangil, untuk mengetahui efektivitas, efisiensi, dan kegembiraan produk, dan pengaruh pengembangan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat membantu para guru untuk melakukan yang lebih baik dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa lebih memahami materi, dan menarik perhatian siswa. Ika (2017) dalam penelitiannya meneliti bahwa tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan juru tulis video berbasis media untuk siswa kelas X SMA / MA Kolombo Yogyakarta untuk mengetahui kualitas media video berbasis juru tulis video sparkol sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah kualitas video media berbasis video scribe memiliki skor baik 86,88%, respon oleh siswa untuk media video video scribe baik dengan skor 84,25%. Dari data yang terkumpul didapatkan hasil bahwa media video scribe berbasis video layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk pelajaran biologi pada materi archaeobacteria dan eubacteria. [3] dalam penelitiannya meneliti video berbasis media desain untuk siswa SMP. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media produk untuk atlet pemula di sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Peneliti mendapat skor 3 pada aspek materi, mendapat skor 2,5 di media desain, 3,5 untuk skor program media. Dari data yang terkumpul diperoleh hasil bahwa video berbasis media untuk siswa atlet pemula SMP tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari beberapa penelitian sebelumnya di atas, peneliti menyimpulkan bahwa beberapa peneliti membuat media untuk membantu kemampuan berbicara dengan menggunakan juru tulis video. Namun, dalam penelitian ini peneliti mencoba membuat media pembelajaran menarik yang berbeda dengan media lain. Peneliti menggabungkan antara adobe flash dan video scribe. Tidak hanya menggabungkan antara adobe flash dan juru tulis video tetapi juga dilengkapi dengan suara, dan beberapa gambar.

2. Pembahasan

Penelitian menggunakan model penelitian R&D (Research and Development) yang mengadopsi model ADDIE. Model ADDIE terdapat lima tahap yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Penerapan, 5) Evaluasi. Pada tahap analisis peneliti menggunakan instrument penelitian berupa wawancara kepada murid dan dosen Bahasa Inggris. Peneliti menyimpulkan hasil dari wawancara terhadap murid dan dosen Bahasa Inggris bahwa beberapa murid lebih mudah belajar Bahasa Inggris menggunakan media interaktif dan metode yang menyenangkan, dari hasil wawancara didapatkan hasil bahwa murid merasa kesulitan belajar Bahasa Inggris karena mereka kekurangan kosakata dalam Bahasa Inggris sehingga mereka kesulitan untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris. Pada tahap desain peneliti mulai merancang konsep untuk media VIVO (Visual Voice).

FLOWCHART



Explanation :

Table explanation of Learning button and exercise button in VIVO (Visual Voice)

Button Name	Figure	Information
Learning		<ul style="list-style-type: none"> - There are two video on descriptive button. The first video about explanation of descriptive and the second video about example of descriptive - There are two video on narrative button. The first video about explanation of narrative and the second video about example of narrative
Exercise		<ul style="list-style-type: none"> - The descriptive button there is one exercise with the title "Guessing Picture". In the guessing picture there are some picture that will be describe by students - The narrative button there are two exercise with the title "Telling Story" and "Dubbing". In the "Telling Story" there is ilustration without voice and subtitle that will be tell by students. And in the "Dubbing" there is video with subtitle but without voice. So that way, the students can ordered to dubbing the available video.

Selanjutnya pada tahap pengembangan peneliti mulai mengembangkan konsep media VIVO (Visual Voice) dengan memvalidasi pada ahli media dan ahli materi, berikut adalah hasil dari validasi ahli media dan ahli materi

Table 4.1 The Result of Media Validation

No.	Aspect	Total Score
1.	Tampilan Umum	15
2.	Tampilan Khusus	17
3.	Penyajian Media	8
Jumlah		39
Rata-rata		4,3

Table 4.2 The Result of Material Validation

No.	Aspect	Total Score
1.	Kualitas Materi	21
2.	Kualitas Bahasa	11
3	Kualitas Tes atau Latihan	4
Jumlah		36
Rata-rata		4

Dari hasil validasi di atas peneliti mendapatkan skor dari ahli media sejumlah “4,3” hal itu di artikan media VIVO (Visual Voice) termasuk ke kategori “Bagus”, sedangkan dari ahli materi peneliti mendapatkan skor “4” hal itu menunjukkan bahwa media VIVO (Visual Voice) termasuk ke kategori “Bagus”.

Tahap implementasi (penerapan) pada tahap ini peneliti menguji cobakan VIVO (Visual Voice) pada anak anak. Hasil uji coba media VIVO (Visual Voice) yaitu:

No.	Aspect	Description	Students Score (25)	Average Score
1.	Pemrograman	1. Kemudahan pemakaian media	109	4,36
		2. Kemudahan memilih menu program	108	4,32
		3. Kemudahan masuk dan keluar dari menu program	107	4,28
		4. Ketepatan reaksi tombol	106	4,24
2.	Isi	1. Kejelasan bahasa yang digunakan	108	4,32
		2. Kesesuaian contoh dengan materi yang di sampaikan	114	4,56
		3. Kualitas media VIVO (Visual Voice) dalam meningkatkan kemampuan berbicara (<i>speaking skill</i>)	103	4,12

3. Tampilan	1. Tata letak teks dan gambar	109	4,36
	2. Kesesuaian background	110	4,4
	3. Kesesuaian Warna	104	4,16
	4. Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	143	5,72
	5. Kesesuaian gambar yang disajikan	106	4,24
SUM			53,08
AVERAGE			4.82

Dari hasil uji coba di atas peneliti mendapatkan skor “4,82” hal itu di artikan bahwa media VIVO (Visual Voice) termasuk di klasifikasi “Bagus”. Gambaran produk akhir dari media VIVO (Visual Voice) terdapat di bawah ini:

3. Simpulan

Kesimpulan yang di dapat dari penelitian adalah mendapatkan skor 4,3 dari ahli media dengan kategori “Bagus”, mendapatkan skor 4 dari ahli materi dengan kategori “Bagus”. Dan yang terakhir mendapatkan skor 4,82 dari uji coba media dengan klasifikasi “Bagus”

Daftar Pustaka

- [1] Hikmasari Inoko. 2015. “*Pemahaman Berbahasa Inggris Oleh Siswa Kampung Inggris*”. Jurnal Pendidikan, (Online), Vol. 2, (<https://docplayer.info/35181652-Pemahaman-berbahasa-inggris-oleh-siswa-kampung-inggris-inoko-hikmasari-1-abstract.html>, diakses 6 September 2019)
- [2] Latief, Mohammad Adnan. 2016. *Research Method on Language Learning an Introduction*. UM Universitas Negeri Malang:Malang
- [3] Musyadat, Ilham. 2015.”*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*”. Thesis. Sarjana. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang, (Online), (<http://etheses.uin-malang.ac.id/2948/1/11130002.pdf>, diakses 15 Januari 2019)