

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN LITERATURE BAHASA INGGRIS BERBASIS DIGITAL (PENELITIAN PENGEMBANGAN)**

**Anita Dewi Ekawati**

## ***ABSTRACT***

Pembelajaran *Literature* bahasa Inggris pada mahasiswa semester lima Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UHAMKA adalah mata kuliah wajib. Untuk memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran, diperlukan adanya pengembangan model pembelajaran sebagai bahan rujukan dan referensi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design and Development, Implimentation, Evaluation*) yang dirumuskan oleh Robert Maribe Branch. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester lima yang sedang mengambil mata kuliah *Literature*.

**Keyword:** *Literature, Research and Development, ADDIE*

## PENDAHULUAN

*The Fourth Industrial Revolution* atau revolusi industri 4.0 menuntut pendidik untuk menerapkan metode pendidikan 4.0. Revolusi Industri 4.0 memiliki delapan karakteristik kritis dalam konten dan pengalaman pembelajaran. Salah satu dari delapan karakteristik tersebut menuntut untuk adanya inovasi. Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan selain karena tuntutan menyongsong revolusi industri 4.0, pembelajaran harus terus bermutasi menjadi lebih baik, menarik dan mudah di akses oleh berbagai kalangan.

Pembelajaran digital dapat membantu memudahkan jalannya proses belajar mengajar. Pembelajaran tidak harus dilakukan secara *face to face* tetapi proses pembelajaran tetap dapat berlangsung. Sebagai contoh saat terjadinya pandemi COVID-19 pembelajaran dilakukan dengan *remote* melalui media digital. Menurut Lin, Chen, & Liu pada Putri & Billah (2019, p. 164) pembelajaran dengan menggunakan media digital memiliki beberapa keunggulan yaitu lebih efektif dan memiliki efek positif dalam meningkatkan motivasi peserta didik daripada dengan metode tradisional. Keane dalam Putri & Billah (2019, p. 164) menyebutkan empat bagian penting dalam pembelajaran digital. Pertama materi pembelajaran digital sebagai contoh buku elektronik, data digital, atau konten yang disajikan dengan metode digital lainnya. Kedua alat digital misalnya komputer desktop, komputer notebook, komputer tablet, dan *smartphone*. Ketiga pengiriman digital sebagai contoh internet dan siaran satelit. Keempat pembelajaran otonom yang mengacu pada kemandirian peserta didik dalam pembelajaran *online* atau *offline*.

Salah satu mata kuliah yang diajarkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) program studi pendidikan bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA adalah Literature. Peran dosen pengampu mata kuliah Literature untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa pendidikan bahasa Inggris dalam pembelajaran sangat diperlukan. Mengajar bahasa Inggris bukan saja mengajar teori kebahasaan saja tetapi juga mengajarkan tentang Literature. Beberapa mahasiswa beranggapan bahwa Literature bukan bagian dalam mata kuliah pendidikan bahasa Inggris. Hal ini menjadi tantangan tersendiri terlebih lagi ketika pandemi COVID-19, pembelajaran harus diubah dengan cara *remote* melalui dalam jaringan (*daring*). Dosen pengampu diharapkan mempunyai cara untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mata kuliah Literature agar dapat tercapai dalam target pembelajaran.

Dalam pembelajaran Literature bahasa Inggris berbasis digital, mahasiswa dilatih untuk menggunakan keempat kemampuan berbahasa; membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara secara bersamaan. Pembelajaran Literature bahasa Inggris melalui media digital juga memberikan kesempatan bagi dosen dan mahasiswa untuk lebih mudah dalam mendapatkan bahan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Literature bahasa Inggris digital diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi dalam pembelajaran tetapi juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran mata kuliah Literature yang diajarkan secara digital.

## LANDASAN ONTOLOGIS

### 1. Hakikat Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Sugiyono dalam Astuti, Sumarni, & Saraswati, (2017, p. 59) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan menggunakan siklus dalam meneliti. Borg dan Gall. Borg dan Gall dalam Muyaroah & Fajartia, (2017, pp. 81–82) menjabarkan sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan meliputi: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan;

(4) uji coba pendahuluan; (5) revisi terhadap produk utama; (6) uji coba utama didasarkan pada hasil uji coba pendahuluan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Tahapan-tahapan tersebut akan dijadikan rujukan agar memperoleh hasil yang valid dan dapat dijadikan rujukan dalam pembelajaran Literature bahasa Inggris selanjutnya.

## **2. Hakikat Pembelajaran Dengan Media Digital**

Kemajuan teknologi tidak dapat terelakan lagi seiring dengan kemajuan jaman. Media digital sebagai salah satu bukti kemajuan teknologi memiliki peran penting dalam kemajuan pendidikan. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan Hoyles & Lagrange dalam Putrawangsa & Hasanah (2018, p. 43) yang mengatakan bahwa teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital.

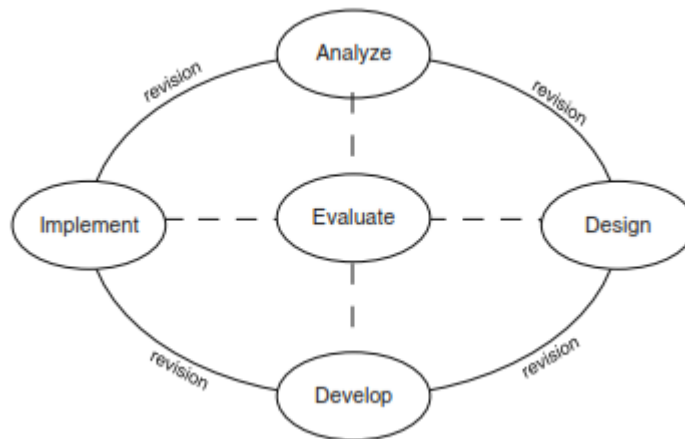
Dengan media digital peserta didik diberi keleluasaan dalam mengakses secara individu maupun kelompok. Peserta didik juga dapat menyesuaikan situasi formal atau tidak saat melakukan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media digital diharapkan mampu mempermudah tercapainya target pembelajaran.

## **LANDASAN EPISTEMOLOGIS**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode dan prosedur pendekatan penelitian gabungan (mixed method). Penelitian mixed method adalah penelitian yang menerapkan dua metode dalam satu penelitian. Borg dan Gall dalam Sutisna (2016, p. 160) mengatakan bahwa tujuan akhir dari penelitian pengembangan adalah untuk membuat produk baru yang dapat membantu untuk meningkatkan performa kerja pendidikan dan pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan/atau efisien, serta sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis, Design and Development, Implimentation, Evaluation* yang dirumuskan oleh Robert Maribe Branch (Branch, 2: 2010). Tahapan penelitian dimulai dengan *Analyze* yang mencakup enam langkah yakni validasi gap performansi, menentukan tujuan instruksional, mengkonfirmasi subjek mengidentifikasi sumber, menentukan sistem, menyusun rencana. Tahapan penelitian yang kedua adalah *Design* yang meliputi kegiatan perancangan produk. Tahapan penelitian yang ketiga adalah *Development* yang mencakup kegiatan terkait dengan pembuatan media, menentukan media pendukung, mengembangkan petunjuk untuk mahasiswa dan dosen, melakukan revisi, dan tes. Tahapan penelitian yang ke empat adalah *Implementation* yaitu kegiatan menggunakan media. Tahapan penelitian yang kelima adalah *Evaluation* yang terdiri dari menentukan kesesuaian spesifikasi dari langkah penelitian dan media yang dibuat. Berikut ini adalah gambar siklus penelitian dengan model ADDIE:



|                                 | <i><b>Analyze</b></i>                                                                                                                                                                                                                                  | <i><b>Design</b></i>                                                                                                                     | <i><b>Develop</b></i>                                                                                                                                                                                         | <i><b>Implement</b></i>                                  | <i><b>Evaluate</b></i>                                                                               |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i><b>Concept</b></i>           | Identify the probable causes for a performance gap                                                                                                                                                                                                     | Verify the desired performances and appropriate testing methods                                                                          | Generate and validate the learning resources                                                                                                                                                                  | Prepare the learning environment and engage the students | Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation |
| <i><b>Common Procedures</b></i> | 1. Validate the performance gap<br>2. Determine instructional goals<br>3. Confirm the intended audience<br>4. Identify required resources<br>5. Determine potential delivery systems (including cost estimate)<br>6. Compose a project management plan | 7. Conduct a task inventory<br>8. Compose performance objectives<br>9. Generate testing strategies<br>10. Calculate return on investment | 11. Generate content<br>12. Select or develop supporting media<br>13. Develop guidance for the student<br>14. Develop guidance for the teacher<br>15. Conduct formative revisions<br>16. Conduct a Pilot Test | 17. Prepare the teacher<br>18. Prepare the student       | 19. Determine evaluation criteria<br>20. Select evaluation tools<br>21. Conduct evaluations          |
|                                 | <i><b>Analysis Summary</b></i>                                                                                                                                                                                                                         | <i><b>Design Brief</b></i>                                                                                                               | <i><b>Learning Resources</b></i>                                                                                                                                                                              | <i><b>Implementation Strategy</b></i>                    | <i><b>Evaluation Plan</b></i>                                                                        |

## 2. Sumber Data

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 (lima) program studi pendidikan bahasa Inggris FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang sedang mengambil mata kuliah Literature.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Data kuantitatif dan kualitatif pada penelitian pengembangan model pembelajaran Literature bahasa Inggris berbasis digital diambil dengan dua cara yang berbeda. Data kuantitatif diambil dengan cara tes pemahaman bacaan sastra sedangkan pengumpulan data kualitatif diambil dengan cara menyebarkan angket/kuesioner pada mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Literature pada semester lima. Selain itu, data nilai pre- Uji validitas media pembelajaran digital dilakukan oleh validator yang berkompeten. Validator diminta untuk melakukan penilaian valid atau tidaknya media pembelajaran digital.

Data analisis kuantitatif dianalisis menggunakan SPSS. Data analisis kualitatif dilakukan dengan tiga tahapan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Tiga tahapan tersebut adalah kondensasi atau reduksi data, penuangan, dan kesimpulan atau verifikasi data.

Kondensasi terdiri dari empat tahapan yang mencakup menyiapkan untuk mengumpulkan data, menyeleksi data, mendeskripsikan data yang didapat, dan menyimpulkan data temuan test dan post-test mahasiswa juga dijadikan bahan analisis.

## **LANDASAN AKSIOLOGIS**

Manfaat teoretik dan praktis dari penelitian:

Penelitian pengembangan model pembelajaran Literature bahasa Inggris ini diharapkan dapat memperkaya referensi sebagai acuan dan pedoman pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara meningkatkan mutu pembelajaran. Hasil penelitian ini merupakan olahan dari pengembangan kebutuhan dosen pengampu dan mahasiswa dalam pembelajaran Literature. Selain itu, hasil penelitian ini sudah melalui tahapan pengujian dalam keefektifan penggunaan Literature bahasa Inggris digital baik secara individu maupun berkelompok. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari *book chapter*.

## **PENUTUP**

Pembelajaran *Literature* bahasa Inggris pada mahasiswa semester lima Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UHAMKA adalah mata kuliah wajib. Untuk memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran, diperlukan adanya pengembangan model pembelajaran sebagai bahan rujukan dan referensi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design and Development, Implimentation, Evaluation*) yang dirumuskan oleh Robert Maribe Branch. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester lima yang sedang mengambil mata kuliah *Literature*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. asep, & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach. Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. Third Edition. The SAGE Handbook of Applied Social Research Methods*.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54.
- Putri, wakhidati N., & Billah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android. *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(2), 163–179. <https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179>
- Sutisna, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 156–168.