

Pengembangan Multimedia Integratif Bahasa Inggris untuk Siswa di Pendidikan Dasar

Suciana Wijirahayu^{1*} dan Mohammad Suryadi Syarif¹

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka No. 20, RT.11/RW.2 Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta

*Email korespondensi : sucianawijirahayu@uhamka.ac.id

Abstrak

Workshop PKM ini merupakan pelatihan pengembangan media pembelajaran integratif bahasa Inggris dan matematika. Metode pelaksanaan dengan irama sebagai model (Youtube video) dan hasil penelitian dari SPs UHAMKA khususnya tentang pengembangan *peer assessment* dan penggunaan *online comic maker*. Hasil penelitian, digunakan sebagai inspirasi pembuatan media pembelajaran. Kreatifitas peserta pelatihan merupakan salah satu tujuan pelatihan. Hasil kreasi guru peserta workshop berupa media pembelajaran integratif Bahasa Inggris dan mata pelajaran lain untuk siswa khususnya di Pendidikan Dasar. Media tersebut diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membuat suasana kelas lebih kondusif. Pengembangan media terintegrasi merupakan Rekayasa Sosial dengan meningkatkan keterampilan peserta membuat media, berkolaborasi dengan guru dari berbagai disiplin ilmu dan sekolah (Budi Mulia, Fatahillah, Darul Mukminin dan Al Azhar). Menghasilkan luaran berupa prototype video pembelajaran dalam bidang: Matematika, Biologi, Ilmu Alam dan Lingkungan untuk siswa di Pendidikan Dasar.

Kata Kunci: Media Terintegrasi, *Online Comic Maker*, *Peer Assessment*

Abstract

The PKM Workshop is a training in developing integrative learning media for English and mathematics. The method of implementation with the rhythm as a model (Youtube video) and the results of research from the UHAMKA Graduate School, especially regarding the development of peer assessment and the use of online comic makers. The results of the study, are used as inspiration for learning media. The creativity of the trainees is one of the objectives of the training. The results of the workshop participants 'teachers' creations in the form of integrative learning media for English and other subjects for students, especially in Basic Education. The media are expected to be developed further to make the classroom atmosphere more conducive. Integrated media development is Social Engineering by increasing the participants' skills in making media, collaborating with teachers from various disciplines and schools (Budi Mulia, Fatahillah, Darul Mukminin and Al Azhar). Producing output in the form of prototype video learning in the fields of: Mathematics, Biology, Natural Sciences and the Environment for students in Primary Education.

Keywords: *Integrated Media*, *Online Comic Maker*, *Peer Assessment*

Format Sitasi: Wijirahayu S, & Syarif, M.S. (2019). Pengembangan Multimedia Integratif Bahasa Inggris untuk Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Solma*, 8(2), 317-329, Doi: <http://dx.doi.org/10.29405/solma.v8i2.3093>

Diterima: 14 Februari 2019 | Revisi: 29 Juni 2019 | Dipublikasikan: 21 Oktober 2019



© 2019. Oleh authors. Lisensi Jurnal Solma, LPPM-Uhamka, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Upaya berkesinambungan seluruh civitas akademika nyata khususnya pengajar (dosen) di UHAMKA sesuai dengan harapan visi dan misi perlu didukung dengan aplikasi nyata hasil penelitian sesuai dengan harapan masyarakat. Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa workshop pengembangan multimedia integratif dan *peer assessment* pada pendidikan dasar ini diharapkan dapat membantu Sekolah Pascasarjana UHAMKA untuk meningkatkan kualitas capaian pendidikan dan mampu membantu efektifitas pencapaian kualitas dan kuantitas lulusan khususnya dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan aplikasinya di masyarakat. Wijirahayu, & Septiani (2018) melaporkan bahwa strategi belajar bahasa Inggris kurang diaplikasikan di Sekolah Dasar. Maka, menjalin kerja sama di bidang pendidikan dengan lembaga terkait khususnya pada pendidikan dasar perlu dilakukan untuk membekali lulusan dengan pengalaman mengembangkan multimedia integratif dengan pemanfaatan teknologi sebagai *best practice* bersama para pendidik dan anggota Aisyiyah di Tangerang Selatan. Workshop ini juga merupakan salah satu upaya mengenalkan SPs UHAMKA dengan mengaplikasikan hasil penelitian tentang *peer assessment* dan *comic maker* di masyarakat khususnya di Tangerang Selatan dan sekitarnya.

MASALAH

Terbatasnya kreasi para guru tentang inovasi media pembelajaran Bahasa Inggris berupa lagu untuk anak terintegrasi dengan mata pelajaran lain khususnya di Sekolah Dasar mitra PKM dan belum intensifnya kerjasama aplikasi hasil penelitian tentang media pembelajaran lain seperti *Online Comic Maker* dan *Peer Assessment* dari Sekolah Pascasarjana di lapangan merupakan masalah yang dihadapi mitra PKM. Pelatihan ini secara berkesinambungan diharapkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris dan secara simultan meningkatkan literasi di mata pelajaran lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Langkah ke-1: Pembekalan dan Penyegaran

Membekali peserta workshop dengan penyegaran fungsi multimedia integratif. Memberi inspirasi peserta dengan hasil-hasil penelitian menggunakan lagu Millington (2011) *online comic maker, peer assessment* (Harmer, 2012). Sasarannya adalah menginspirasi dan

melibatkan peserta workshop dalam menggunakan media integrative. Tujuannya membuat mereka menemukan ide media integrative untuk kelasnya.

Langkah 2: Mengidentifikasi konten mata pelajaran

Mengidentifikasi isi mata pelajaran bahasa Inggris yang sesuai dan permasalahan yang akan diselesaikan dengan multimedia dan menggali informasi dengan mata pelajaran terkait saat ini untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan siswa. Sasarannya adalah peserta workshop mengenali masalah di kelasnya yang dapat diselesaikan dengan media integratif. Tujuannya menggali kreatifitas guru-guru peserta workshop untuk menciptakan media integratif di kelasnya.

Langkah ke-3: Aplikasi

Pada tahap ini peserta workshop menerapkan pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya telah diperoleh dan pada sesi pembuatan media pembelajaran integratif. Masing-masing peserta mengisi lembar kerja workshop dan dalam grup merancang salah satu media integratif dari kasus yang dihadapi anggota grup. Sasaran tahap ini adalah melatih peserta untuk mengaplikasikan langkah-langkah pembuatan media integratif dan kolaborasi dengan antar bidang studi. Tujuannya membuat peseta semangat dan percaya diri dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh tentang media integratif dan aplikasinya di kelas.

Langkah 4: Berinteraksi dengan supervisornya

Seiring dengan penelitian yang telah dilakukan, kolaborasi dengan sesama pengampu mata pelajaran yang sama atau berbeda untuk membuat media integratif yang menarik dikonsultasikan ke supervisor. Sasarannya adalah kualitas media integrative yang dibuat. Tujuannya membuat peserta memahami bahwa kreatifitas dapat ditingkatkan dengan mendapatkan feedback.

Langkah 5: Presentasi dan *Feedback*

Hasil multimedia integratif yang telah dibuat dalam grup dipresentasikan untuk mendapat masukan sebagai bahan perbaikan. Sasaran dari presentasi berupa penjelasan dari media integratif yang dibuat setiap kelompok dan tampilan aplikasi media integratif pada forum workshop ini adalah menginspirasi kelompok lain, refleksi terhadap kreasi kelompok dan *feedback* dari peserta workshop lain dan narasumber. Tujuan presentasi dan feedback

adalah menambah percaya diri peserta workshop dan meningkatkan kualitas media integrative yang dihasilkan.

Langkah 6: Penerapan/Simulasi Media di kelas

Mensimulasikan media pembelajaran di kelas. Penerapan media integratif dengan memodifikasi kreasi kelompok dengan menyesuaikan dengan situasi kelas bertujuan untuk mengevaluasi media yang ada dan bersama-sama dengan siswa menciptakan media integratif yang baru. Sasarannya adalah meningkatkan kreatifitas dengan melibatkan guru dan siswa di sekolah masing-masing.

Langkah 7: Action Research

Melanjutkan hasil simulasi untuk penelitian berikutnya tentang aplikasi multimedia integratif yang telah dihasilkan. Sasaran penelitian tindakan kelas adalah mengaplikasikan peran media integratif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi siswa. Tujuan action research adalah menemukan keunggulan media integrative yang dihasilkan dan mengatasi kelemahannya.

PEMBAHASAN

Strategi belajar bahasa adalah usaha yang dilakukan oleh pembelajar bahasa untuk mendukung pemerolehan, penyimpanana, penguasaan, dan penggunaan informasi. Oxford menambahkan bahwa strategi adalah *specific action* yang dilakukan oleh pembelajar untuk membuat proses belajar lebih mandiri, efektif, dan bisa diaplikasikan pada situasi yang berbeda.

Model Media Integrasi dengan Gerak dan Lagu

Pada workshop ini contoh Model integrasi Matematika dan Bahasa Inggris adalah dengan media gerak dan lagu yang digunakan untuk membuat situasi realistik dalam pembelajaran di kelas. [Kasihani \(2007\)](#) mengatakan bahwa seseorang yang menciptakan lagu dalam pembelajaran biasanya mempunyai tujuan diantaranya adalah untuk menyenangkan dan untuk proses belajar mengajar itu sendiri.

Pembelajaran bilangan desimal merupakan bagian yang sangat penting dalam matematika. Akan tetapi, bilangan desimal dikenal sebagai bilangan yang abstrak untuk siswa. Pembelajaran bilangan desimal di Indonesia sebagian besar diajarkan hanya sebagai bentuk lain dari pecahan dan persentase. Belum ada acuan yang bermakna seperti halnya

penggunaan situasi yang konkret (nyata). Tujuan penggunaan media adalah membuat situasi yang memungkinkan para siswa mempelajari bilangan desimal dengan cara yang bermakna, seperti kegiatan pengukuran. Kegiatan pengukuran dapat mendukung pemahaman siswa terhadap bilangan desimal, yang kemudian memancing pemikiran siswa terhadap ide penggunaan garis bilangan sebagai model untuk menempatkan besaran bilangan desimal tersebut.

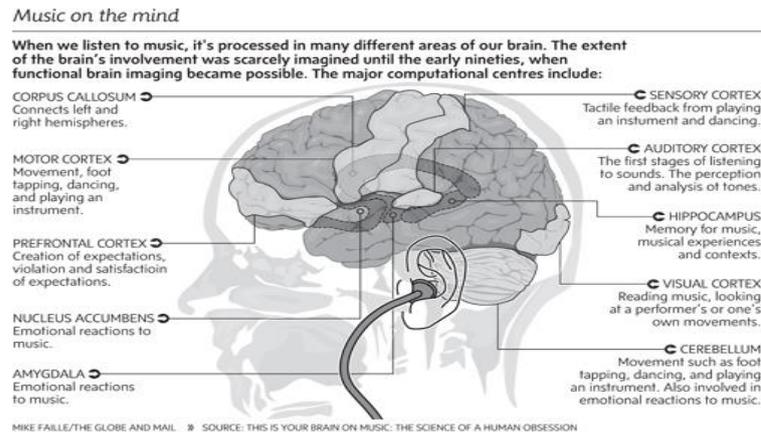
Pada PKM contoh model media integratif tersebut digunakan untuk penerapan strategi belajar bahasa Inggris dengan mengembangkan multimedia integratif terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya sesuai dengan konteks yang dipilih oleh peserta workshop. Peserta berasal dari berbagai sekolah mitra dengan keahlian yang berbeda. Langkah-langkah yang direncanakan berupa pembekalan/penyegaran tentang fungsi multimedia, pelatihan dan bimbingan pembuatan multimedia integratif.

Penyegaran fungsi multimedia integratif, memberi inspirasi peserta dengan hasil-hasil penelitian menggunakan lagu, *online comic* dan *peer assessment*. Pemanfaatan media dapat dilakukan berdasarkan karakteristiknya. Namun, potensi yang dimiliki oleh setiap jenis media jika diintegrasikan sedemikian rupa dengan tetap memperhatikan potensi dan karakteristiknya, maka hasilnya akan lebih baik dibandingkan bila digunakan sendiri-sendiri (Siahaan, 2006).

Griffie (1992) mendefinisikan lagu: “*Songs are pieces of music that have words. Songs are generally performed in a repetitive pattern that makes them easy to be memorized. Repetitive pattern means that song, there are usually several lines of the song, which are repeated twice or more what so-called “refrain” when they are performed.*”

Penggunaan musik sebagai media diantaranya karena:

1. Musik dapat mempengaruhi mimik wajah;
2. Musik dapat meningkatkan kreativitas;
3. Musik dapat meningkatkan kemampuan motorik dan keterampilan ;
4. Musik membantu untuk berolahraga.



Gambar 1. *Music on the mind* (<https://buffer.com/resources>)

Berbagai media diantaranya musik dan lagu yang dipadukan dengan teknologi yang sangat fleksibel untuk digunakan dimana saja dan kapan saja memungkinkan dipakai sebagai konsep belajar. Gee (2011) menegaskan:

“The penetration of computer and internet into the hand of our students via gadgets support their practical knowledge of ICT installed in their classroom. On the other hand, the abundance of free software in various platforms also triggers the emergence of new trend in types of text. A text does not solely comprise words but it is combination of other media, such as in a multimodal text. Multimodal texts have gained popularity and call attention to its importance nowadays. Such texts combine different modality that is words, images, sounds, and/or music.”

Mengidentifikasi materi mata pelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dan permasalahan yang akan diselesaikan dengan multimedia untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan siswa dan menggali informasi dengan mata pelajaran lain yang terkait pada saat workshop adalah langkah selanjutnya. Cullen (2018) menyarankan: *“By utilizing songs in the listening activities, students can use their grammar knowledge to understand the messages of songs that indeed will lead them to an improvement of their listening ability.* Peserta workshop dalam grup diminta untuk memilih tema dan konteks dari mata pelajaran tertentu. Lima langkah diaplikasikan dalam SEMARAK (Senandung, Media, Terintegrasi, Aktif dan Kreatif) dengan menentukan tema media, meneliti konsep, menemukan irama, menampilkan lagu dan menambahkan gerakan.



Gambar 2. Lima Langkah SEMARAK

Kolaborasi dengan sesama peserta workshop dari berbagai sekolah dan keahlian untuk membuat media integratif sangat memotivasi dan menarik sehingga *prototype* media integratif dapat di hasilkan dengan bimbingan supervisor/narasumber. Hasil multimedia integratif yang telah dibuat dalam grup dipresentasikan di depan peserta dari grup lainnya dan mendapat masukan sebagai bahan perbaikan.

Prototype Media Terintegrasi

Pengembangan media terintegrasi yang berupa Rekayasa Sosial dengan peningkatan keterampilan peserta dengan kerjasama membuat media menghasilkan 4 *prototype* video pembelajaran dalam bidang: Matematika, Biologi, Ilmu Alam dan Lingkungan. Rancangan media integratif dituliskan di lembar Workshop yang terdiri dari tema, konsep, irama, lirik lagu dan gerakan. Wilson (2008) menegaskan: “Songs can be enjoyable, memorable, and stimulating for the students. In addition he explains that songs tend to contain some useful elements.”



Gambar 3. Media Integratif Matematika (Mengenal Bangun Datar)

Media integratif mengenal bangun datar (gambar 3) dikembangkan oleh peserta dari grup MI Plus Fatahillah dengan irama naik naik ke puncak gunung (video). Tema : Bentuk bangun Matematika. Konsep yang diangkat adalah Mengenal Bangun Datar.

Lirik lagu :

Bujur sangkar, Persegi Panjang

Segitiga Lingkaran

Trapesium dan Jajaran Genjang

Semuanya Bangun Datar

Mari bentuk Bangun Datarmu, Mari sebut semua

Gerakan : Membentuk Bangun Datar



Gambar 4. Media Integratif Biologi (Mengetahui Bagian-Bagian Tanaman)

Media integratif Mengetahui Bagian-Bagian Tanaman (gambar 4) dikembangkan oleh peserta dari SMP Budi Mulia dengan irama Potong Bebek Angsa (video). Temanya: Tanaman. Konsep yang diangkat adalah Mengetahui bagian-bagian tanaman.

Lirik lagu :

Akar, batang daun dan bunga

Bunga juga buah

Itulah bagian dari tanaman

Cangkul tanahnya

Tanam benihnya

Disiram supaya tumbuh berkembang

Gerakan : Sesuai lirik lagu.

Media integratif Astronomi (gambar5) dengan konsep: Benda-benda Langit dikembangkan oleh kerjasama peserta dari SD Al Azhar, SD Darul Mukminin, SMK Budi Mulia, dan Sekolah Tinggi Fharmocheutical Hang Tuah dengan irama Edcoustic (Video).



Gambar 5. Media Integratif Astronomi (Benda- Benda Langit)

Lirik lagu :

Halo kawan ... ingatkah kamu semua
Nama-nama setiap benda di angkasa
Matahari, bintang terdekat dari bumi
Yang menjadi pusat tata surya kita
Ada planet, satelit, juga asteroid
Bintang itu benda langit yang bersinar
Halo kawan, ingatkah kamu semua
Nama-nama setiap benda di angkasa kita

Gerakan : Sesuai lirik lagu

Media integratif 'Hewan dan Alam Sekitar' (gambar 6) dikembangkan oleh kerjasama peserta dari TK dan SD Budi Mulia, dengan irama Balonku.



Gambar 6. Marancang media integratif bertema Hewan dan Alam Sekitar

Lirik lagu :

Di hutan ada hewan

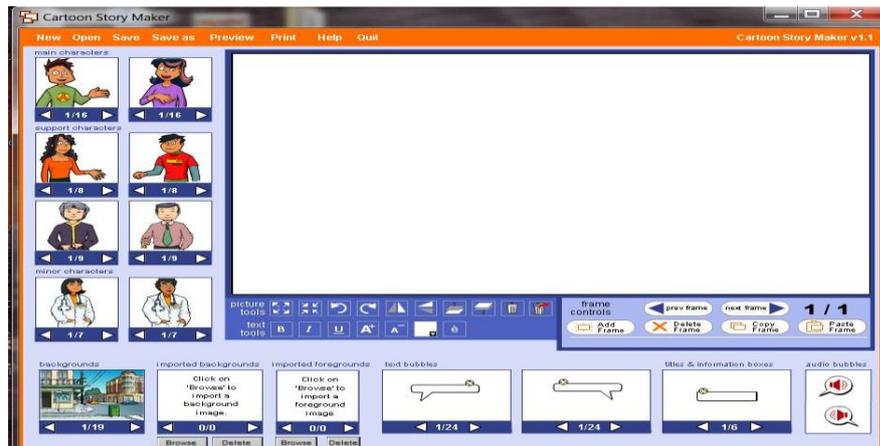
Macam-macam jenisnya
 di air, di udara, ada juga di darat
 Ikan ada di air
 Burung ada di udara
 Kambing ada di darat
 Suaranya embek-embek

Gerakan : Menirukan hewan yang disebutkan

Online Comic Maker

Penggunaan *online comic maker* sebagai media pembelajaran menulis Bahasa Inggris merupakan salah satu materi pelatihan. *Comic Maker* dipilih untuk membantu peserta berkreasi diantaranya karena :

1. Mengembangkan kreatifitas siswa menulis
2. Populer dan menarik bagi siswa
3. Menggambar bukan hal yang mudah
4. Tersedianya aplikasi komputer
5. Mudah digunakan
6. Menyenangkan bagi siswa untuk menulis
7. Mudah membuatnya



Gambar 7. Aplikasi Online Comic Maker

Peer Assessment for Young Learners

Salah satu faktor penting dalam belajar adalah melakukan penilaian. Dengan penilaian siswa dapat mengembangkan potensinya secara optimal karena jumlah siswa dengan nilai rendah atau dibawah standar akan mempengaruhi efektivitas belajar secara keseluruhan. *Peer assessment is a group activity that allows students to evaluate the work*

of their peers (Davies, 2006). Total Physical Respond (TPR) *peer assessment* di Sekolah Dasar membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar bahasa Inggris dengan memperhatikan kemajuan belajar teman sebayanya dan guru perlu melatih siswa mengenali indikator keberhasilan sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggrisnya (Wijirahayu, 2018).

Parameter keberhasilan dari workshop ini adalah kinerja peserta workshop menuangkan ide untuk membuat media integratif dalam kelompok sesuai dengan sasaran integrasi mata pelajaran. Kelemahan peserta workshop yang ditemukan adalah kualitas media yang dihasilkan, dan konsep yang diangkat pada pesan dalam lagu dan gerak yang diperagakan. Oleh karena itu perlu dilanjutkan penerapannya pada tindakan kelas.

Keaktifan siswa dalam menggunakan strategi belajar Bahasa Inggris yang tepat dengan menggunakan media sangat diperlukan. Dari hasil penelitian Oxford (1990) dan Richards, & Renandya, (2002) siswa yang mendapatkan *Strategy Training*, pada umumnya belajar bahasa Inggris dengan lebih baik. Wijirahayu (2017) juga mengamati kaitan antara keyakinan guru Sekolah Dasar negeri dan swasta di Jakarta dengan strategi belajar Bahasa Inggris pada mekanisme di kelas dan menemukan bahwa media lagu dan gerakan membuat siswa terlihat lebih bersemangat belajar bahasa, dan menunjukkan kemampuan belajar bahasa yang lebih baik. Wijirahayu, Priyatmoko, Hadiani (2019) menegaskan: “*Good impressions of the students in acquiring new experiences of communicating in English as a foreign language (EFL) their language learning created a prior knowledge that may influence the way they develop the mastery in the future*”. Keyakinan guru dalam berkreasi menciptakan suasana kelas yang ceria sangat mempengaruhi bagaimana mereka mengintegrasikan, memanfaatkan dan membuat media yang sesuai dengan kondisi kemampuan siswa dan materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Workshop Pengembangan Multimedia Integratif dan *Peer Assessment* membantu para guru di sekolah-sekolah Mitra Abdimas mengembangkan potensi mereka untuk berkreasi bersama teman sejawat untuk mengembangkan media SEMARAK (Senandung, Media, Terintegrasi, Aktif dan Kreatif) dan *Online Comic Maker* yang memotivasi mereka dan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka khususnya di Pendidikan Dasar. Pendampingan untuk memodifikasi 4 *prototype* media *integrative* (Matematika, Biologi, IPA dan Lingkungan) dengan Bahasa Inggris diperlukan agar media tersebut

semakin memotivasi dan meningkatkan kemampuan siswa Pendidikan Dasar di sekolah Mitra Abdimas berbahasa Inggris terintegrasi dengan tema mata pelajaran yang lain. Kualitas media perlu ditingkatkan secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik diantaranya karena dukungan Dr. H. Moh. Suryadi Syarif, S.E., MM., Puri Pramudiani, SPd., Msc. sebagai narasumber, Bapak Drs. Daniel Fernandez, M.Si, dan Dr. Lelly Qodariah, M.Pd. sebagai ketua LPPM UHAMKA beserta jajarannya serta direktur SPs UHAMKA Prof. Dr. H. Abdul Rahman A. Gani, M.Pd. beserta jajarannya. Partisipasi alumni dan mahasiswa SPs UHAMKA dan semua peserta workshop dari sekolah mitra Abdimas membuat suasana pelatihan semakin semarak.

DAFTAR PUSTAKA

- Cullen, B. *Song Dictation*. (2018). <http://iteslj.org/Techniques/Cullen-SongDictation.html>, retrieved on November 22nd.
- Davies, P. (2006). Peer assessment: judging the quality of students' work by comments rather than marks. *Innovations in Education and Teaching International*, 43(1), 69–82. <https://doi.org/10.1080/14703290500467566>
- Gee, P. J. & H. R. E. (2011). *Language Learning in Digital Age*. New York: Routledge.
- Griffie, D. T. (1992). *Songs in Action*. Wiltshire: Prentice Hall International.
- Harmer, J. (2012). *The Practice of English Language Teaching*. New York: Pearson Longman.
- Kasihani, S. (2007). *English for Young Learners: Melejitkan potensi anak melalui English class yang fun, asyik dan menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Millington, N. T. (2011). Using Songs Effectively to Teach English to Young Learners. *Language Education in Asia*, 2(1), 134–141.
- Oxford, R. L. (1990). *Language-learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. New York: Newbury House Publisher.
- Richards, J.C., and Renandya, W. A. (2002). *Methodology Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. New York: Cambridge University Press.
- Siahaan, A. (2006). *Manajemen Pengawas Pendidikan*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Wijirahayu, S., Priyatmoko, H., Hadiani, S. (2019). Critical, Logical & Creative Thinking in a Reflective Classroom Practices. *International Journal of English Teaching (IJET)*, 8(1).
- Wijirahayu, S. & Septiani, R. (2018). Developing TPR Vocabulary Peer Assessment in

Primary School Classroom Practice. *UICELL Proceeding 2018*. Jakarta: UHAMKA Graduate School.

Wijirahayu, S. (2017). Teachers' Prior Knowledge Influence in Promoting English Learning Strategies. *Journal Penelitian Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 45–52.

Wijirahayu, S. (2018). *Kreatif Berdendang dan Aktif Menulis*.

Wilson, J. (2008). *How to Teach Listening*. England: Pearson Education.