

PENANAMAN JIWA ENTREPRENEURSHIP
MAHASISWA SEMESTER 2 DIPLOMA 3 BAHASA INGGRIS,
UNIVERSITAS JEMBER MELALUI MATA KULIAH WRITING I

Riskia Setiarini dan Reni Kusumaningputri

Abstract. *The need for upgrading the D3 Bahasa Inggris students' interest and writing ability leads to an idea to implement a teaching design in order to supply entrepreneurship skill to them through Writing I course. Concerning with it, this research is aiming at: 1) improving and increasing the better motivation change and entrepreneurship skill as a means to solve problems in teaching and learning activity of Writing I for students of the second semester of D3 Bahasa Inggris, 2) becoming one of strategic steps to undertake for improving education service wholly, and 3) becoming as a means for skill development for both lecturers and students which is based on the need to solve problems of Writing I learning especially for students of D3 Bahasa Inggris. The design of this research is Classroom Action Research due to the fact that it is based on a situational problem, occurring at the time of conducting Writing I teaching. Apart from what has been mentioned, the proposed teaching design is for improving the teaching and learning quality as well as improving the students' study result. The result of this research shows that 14 from the total number 15 students (more or less 93%) assume that this method has efficiency and 'power to assist' in Writing I teaching and learning, that is improving the students' writing ability. Twelve to fourteen students (86-99%) said that this method has a capability to give learning motivation in terms of an effective interaction between lecturers-students as well as affective support needed by the students. It means that this teaching design is quite appropriate to use as an alternative method in supplying entrepreneurship skill through its output that is writing skill ability.*

Key words: *Entrepreneurship, wrting 1, story book for children*

PENDAHULUAN

Data Badan Pusat Statistik menunjukkan angka pengangguran lulusan universitas di Indonesia telah mencapai sekitar 385.418 orang pada tahun 2005. Jumlah ini meningkat cukup signifikan dari 245.857 pada tahun 2003, dan 348.107 pada tahun 2004. Jika diasumsikan tren ini linier, maka pada tahun 2006, akan terdapat sekitar 466.000 pengangguran terdidik. Pengangguran terdidik ini sekitar 3,5% dari total pengangguran nasional yang mencapai 10.854.254. Sebuah jumlah yang cukup menciutkan hati, mengingat jumlah lapangan kerja yang dapat dibuka tidak bisa menampung.

Dari data diatas, kita mengetahui bahwa perlu adanya suatu tindakan untuk mengatasi pengangguran dan memberdayakan sumber daya yang sudah ada apalagi memasuki era keterbukaan dan pasar bebas, Sumber Daya Manusia Indonesia dituntut untuk semakin mampu bersaing baik dengan bangsa sendiri maupun dengan bangsa lain. Semakin tingginya tingkat kompetitif antar SDM yang ada di Indonesia membuat insitusi pendidikan baik formal maupun informal sebagai wadah pencetak calon-calon tenaga kerja bersaing positif untuk bisa membekali anak didiknya dengan kompetensi yang cukup, salah satunya adalah D3 Bahasa Inggris Universitas Jember. Sebagai program studi yang telah berdiri sejak tahun 1998, D3 Bahasa Inggris berupaya untuk menghasilkan calon-calon tenaga kerja siap pakai dengan cara melakukan pendidikan dan pembekalan kepada anak didiknya. Namun sayang, upaya ini tidak selalu berjalan sesuai dengan target karena adanya hambatan seperti kurangnya motivasi mahasiswa untuk belajar.

Rendahnya motivasi belajar mahasiswa program studi ini disebabkan karena asumsi mahasiswa bahwa program Diploma 3 merupakan program *second-hand level*. Ini menyebabkan mereka berpikiran bahwa mereka lebih rendah daripada program lain sehingga mereka menjadi bermalas-malasan untuk bisa maju. Disamping itu, mahasiswa memandang bahwa mata kuliah yang mereka pelajari tidak berkorelasi langsung dengan bidang pekerjaan yang akan ditekuni karena mereka melihat lahan pekerjaan para senior mereka terdahulu yang bidang pekerjaannya tidak terlihat memakai kualifikasi akademis yang mereka tekuni seperti pegawai bank, pegawai administrasi, perkantoran, dan lain-lain. Akibatnya, mereka berkeyakinan bahwa mata kuliah yang mereka ambil tidak aplikatif dalam kehidupan/masa depan mereka kelak. Hal ini berimbas pada kompetensi yang mereka miliki. Kompetensi tersebut diantaranya adalah kecakapan bahasa (*English proficiency*) mahasiswa rendah, dan kemampuan Writing tidak memadai. Rendahnya profisiensi mereka terlihat dari rendahnya skor TOEFL (*Paper-Based Toefl*) mereka yang berkisar antara 325-400, yang berarti mereka termasuk kelas *beginner*. Kemampuan Writing mereka pun jauh dari sasaran, artinya mereka bukan hanya kurang mampu mengorganisir ide/gagasan dalam tulisan, tetapi juga kurang mampu membedakan jenis kata seperti *noun*, *verb*, *adjective*, *adverb*, serta kurang

menguasai *tenses*, yang kesemuanya menyebabkan mereka kurang mampu membuat kalimat dengan baik.

Disisi lain, kurikulum pendidikan disusun sedemikian rupa sehingga yang terjadi adalah penguasaan ilmu para mahasiswa sangat didominasi oleh penguasaan teori atau *technical skill/hard skill* saja (Modul Bahan Ajar – Matakuliah *Entrepreneurship School of Business and Management*). Permasalahan ini hendaknya perlu segera diatasi, karena jika tidak, akan menjadi permasalahan yang berlarut-larut. Peneliti melihat pentingnya adanya suatu desain pembelajaran yang tepat untuk memupuk dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri mahasiswa dan perlu mendorong motivasi belajar mahasiswa untuk mengubah paradigma belajar mereka yang cenderung teoritis selama ini. Peneliti melihat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, mereka bisa membuat kalimat secara benar, mampu mengorganisir gagasannya, dan mampu membuat suatu produk yang bersifat aplikatif.

Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka jelas bahwa terdapat masalah pembelajaran mata kuliah Writing 1 mahasiswa D3 Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Jember, tentang kurangnya kecakapan Bahasa Inggris serta motivasi mahasiswa. Tindakan untuk memecahkan masalah ini sangat perlu dilakukan. Dengan kata lain diperlukan sebuah desain metode ajar tertentu yang mampu mengatasi kendala pembelajaran mata kuliah Writing 1, mahasiswa D3 Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Jember.

PENGERTIAN MOTIVASI

Motivasi berasal dari bahasa Latin *mouvre* yang artinya 'menggerakkan'. Brown (2001:72) mendefinisikan motivasi sebagai berikut

"The extent to which you make choices about (a) goals to pursue and (b) the effort you will devote to that pursuit."

Wlodkowski dalam Suciati dan Irawan (2005:52) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut. Pengertian ini beraliran *behaviorisme*. Masih dalam sumber yang sama, Ames dan Ames menjelaskan motivasi

dari pandangan kognitif, yaitu motivasi diartikan sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya.

Meskipun ada beberapa pendapat berbeda mengenai motivasi, beberapa ahli sepakat dalam pendapat bahwa prestasi belajar mahasiswa menunjukkan motivasi sebagai faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar mahasiswa. Studi yang dilakukan Fryans dan Maerh memperkuat hal itu dengan menyatakan bahwa 3 faktor yaitu latar belakang keluarga, kondisi/konteks sekolah dan motivasi, faktor yang menjadi prediktor paling baik untuk prestasi belajar adalah faktor yang terakhir (Suciati dan Irawan, 2005:53).

PENGERTIAN *Entrepreneurship*

Sebuah fakta yang perlu dicermati oleh kita semua akan jiwa entrepreneurship yang dimiliki oleh mahasiswa kita dikemukakan oleh Pramono (www.dikti.org) bahwa waktu itu, Rektor Universitas Indonesia Prof Gumilar R Somantri kepada Media Indonesia di Jakarta, Jumat (15/2) yang mengatakan bahwa yang perlu dikedepankan dalam mencetak para sarjana, adalah sarjana yang mampu berwirausaha dan mandiri. Hal yang sama yang pernah dikemukakan oleh pengamat pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Prof .Tilaar.

Gumillar menambahkan, "Namun, riset juga harus menjadi perhatian, dan *entrepreneur* yang dikembangkan, adalah *entrepreneur culture*, jadi tidak sekadar buka usaha, melainkan terletak pada nilai dan budayanya." Pernyataannya ini dipertegas dengan menyatakan bahwa budaya entrepreneur yang perlu ditumbuhkan, yakni budaya ulet dan pekerja keras. Dengan demikian, maka akan tercipta sarjana yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan ketimbang bekerja. Masih berdasar sumber yang sama dan masih menurut Gumilar, yang justru juga dibekali oleh sejumlah perguruan tinggi kepada para lulusan sarjana adalah memberikan keterampilan tambahan lain, seperti komputer dan kemampuan bahasa asing. Yang terakhir merupakan modal dasar yang dimiliki mahasiswa program D3 Bahasa Inggris. Tinggal bagaimana kita menanam dan memupuk potensi ini menjadi potensi riil dalam kehidupan nyata.

PENGAJARAN WRITING

"Teaching writing is in EFL (English as a Foreign Language) is to get learners to acquire the abilities and skills they need to produce a range of different kinds of written texts similar to those an educated person would be expected to be able to produce in their own" (Ur: 1995). Definisi tentang pengajaran Writing ini merujuk pada keholistikan tujuan pembelajaran menulis bahasa Inggris yang mana adalah membuat pembelajar mampu menulis tentang ragam teks tertulis yang dihasilkan oleh orang yang berpendidikan. Tujuan ini diturunkan menjadi beberapa sub dan diimplementasikan melalui beberapa sesi mata kuliah Writing (1-5) yang bergerak dari yang sederhana menuju yang kompleks. Beberapa cara pengajaran diaplikasikan agar tujuan setiap tingkatan dapat tercapai secara berkesinambungan.

Menulis cerita (*narrating a story*) merupakan salah satu aktivitas pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk latihan menulis (Ur:1996). Lebih lanjut Ur (1996) menyatakan bahwa pada level mikro, pembelajar akan berlatih membentuk ujaran-ujaran tertulis yang spesifik pada level kata atau kalimat seperti berlatih mengetik/ menulis tangan, ejaan, serta punctuation. Sementara pada level makro, menulis cerita melatih pembelajar untuk mengekspresikan diri mereka sendiri melalui kata-kata mereka sendiri, memiliki tujuan menulis, serta berlatih menspesifikasikan pembaca. Brown (2001) mengklasifikasikan ini sebagai *Real Writing* pada sub divisi *Vocational/ technical*. *Real writing* merupakan perluasan pembelajaran *Writing* pada level pekerjaan. Pada konteks ESL (*English as a Second Language*), hal ini ditawarkan di perusahaan-perusahaan/ *corporations*. Semua keuntungan ini bisa menjadi harapan atas kendala- kendala pengajaran Writing 1 mahasiswa Diploma 3 Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Jember.

RANCANGAN TINDAKAN

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan untuk menanamkan sikap *entrepreneurship* serta memecahan masalah pembelajaran Writing 1 mahasiswa D3 Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Jember, maka peneliti merancang sebuah desain pembelajaran yang berorientasi produk yaitu produk **cerita bergambar bagi anak-anak** (*Children Story; Age 3-8*). Maksudnya adalah bahwa pada akhir sesi pembelajaran (1 semester) mahasiswa akan dibimbing untuk dapat menyelesaikan satu buku cerita berbahasa Inggris bagi anak-anak. Register yang ditargetkan adalah cerita

anak karena register ini hanya memerlukan pengaplikasian *simple sentences* yang mana selaras dengan tujuan mata kuliah Writing 1.

Desain pembelajaran ini mampu mengajarkan pada mahasiswa bahwa apa yang mereka pelajari secara akademis dapat menjadi lahan pekerjaan mereka nantinya. Selain itu, melalui desain pembelajaran yang diusulkan ini akan dapat pula membantu pemahaman olah kata dan kalimat (word and sentences) yang menjadi fokus mata kuliah Writing 1. Berikut akan dijelaskan rancangan desain pembelajaran yang dimaksudkan.

Tabel 1. Desain Pembelajaran

WAKTU	TARGET	AKTIVITAS
Meeting 1-6	- Pengenalan jenis kata (part of speech), tenses - Pengenalan frase (noun phrase, verb phrase) - Pengenalan dasar klausa (dependent clause and independent clause) - Pengenalan <i>connectors and some transition signals</i>.	Aktivitas kelas dilakukan dengan: - ceramah - diskusi (question-answer activity) - tugas
Meeting 7-9	Menulis, menggambar/ memotong gambar, mengarang cerita bergambar Cerita bergambar terdiri atas 6 halaman atau lebih berdasarkan tokoh yang dipilih Setiap halaman cerita hanya berisi 1-3 kalimat.	Membagikan buku gambar, dan kelengkapan membuat cerita bergambar Setiap <i>meeting</i> mahasiswa membawa buku gambar, gunting, lem, atau spidol, cat air, atau pensil warna. Dosen pengampu memandu mahasiswa menulis cerita

		untuk setiap halaman dengan membantu memberikan feedback tentang kesulitan menulis mahasiswa. Selain itu dosen pengampu juga memeriksa kemajuan yang dibuat mahasiswa setiap meeting.
Meeting 10	Pengumpulan produk	

Catatan: daerah yang diarsir merupakan **periode tindakan**.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena permasalahan yang diangkat merupakan permasalahan situasional, yang terjadi waktu pembelajaran Writing I berlangsung. Selain itu, penelitian ini untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa dengan mengujicobakan teknik ajar yang diusulkan.

Objek Penelitian

Objek penelitian adalah mahasiswa program D3 Bahasa Inggris, Sastra Universitas Jember yang sedang menempuh mata kuliah Writing I. Mereka berjumlah 15 orang dan termasuk dalam group C (jumlah keseluruhan group dalam kelas Writing I adalah 3 group).

Tabel 2: Jadwal Pelaksanaan

KEGIATAN	BULAN/KE							
	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	SEP	OKT	NOP
	1	2	3	4	5	6	7	8
Persiapan	√	√	√	√				
Pelaksanaan Tindakan				√	√			
Pengumpulan Data				√	√	√	√	

Analisis Data				√	√	√	√	√
Pelaporan								√

Keterangan:

Penelitian dilakukan selama ± 8 bulan dengan waktu kurang lebih 2 bulan dilakukan tindakan yaitu pemberian treatment desain ajar terhadap mahasiswa D3 Bahasa Inggris yang sedang menempuh Writing I . Pengumpulan dan analisis data dilakukan selama kurang lebih 4-5 bulan. Hasil diperoleh dan dilaporkan pada bulan ke-8.

Jenis dan Teknik Memperoleh Data

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Data berupa deskripsi tentang pengaplikasian desain ajar yang diusulkan. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, wawancara, serta produk Writing mahasiswa (cerita bergambar). Observasi dilakukan selama *treatment* penelitian dengan cara mendatangi mahasiswa yang sedang melakukan proyek kecilnya, memberikan komentar atau menjawab pertanyaan mahasiswa (*conference*) dan memberikan kesempatan untuk berkonsultasi langsung di luar kelas. Setelah itu, dilakukanlah pengumpulan produk dan memberikan penilaian terhadap *choice of words, parts of speech, sentences (clauses)*, dan *transition signals*.

Data selanjutnya diklasifikasikan, dikodekan, serta dianalisa secara kualitatif untuk menentukan desain ajar yang diusulkan mampu mengatasi masalah yang timbul pada pengajaran Writing 1 Program D3, Fakultas Sastra, Universitas Jember. Desain ajar yang diusulkan dikatakan mampu memecahkan masalah pembelajaran Writing 1 apabila mencapai **kriteria sukses** sebagai berikut:

1. Mahasiswa berperan aktif dan antusias dalam pembelajaran
2. Mahasiswa tidak menghadapi banyak masalah dalam menulis cerita anak
3. Mahasiswa dapat menulis cerita anak yang berkesinambungan dengan susunan kalimat yang benar.

Karena *cycle* dinilai telah berhasil berdasarkan kriteria diatas, *cycle* tidak perlu diulang.

Teknik Analisis

Selain mahasiswa diminta untuk membuat buku cerita yang kemudian dianalisis kalimat per kalimatnya sehingga menghasilkan suatu data hasil kemampuan mereka dalam writing, mereka juga diberi kuesioner untuk mendukung seberapa efektif desain tersebut dalam mengetahui daya guna dan batu desain ini dan motivasi mahasiswa dalam aktivitas belajar mengajar ini. Jenis pertanyaan yang digunakan adalah 1) *close-ended question* dengan tujuan agar bisa memberikan penilaian dan memperoleh data standar, dan 2) *open-ended question*, yang berupa pertanyaan untuk menanyakan alasan mengapa mereka memilih pilihan tersebut. Fink (dalam <http://coe.sdsu.edu/eet/Articles/surveyquest/start.htm>) menjelaskan bahwa dengan *open-ended*, memberikan respon yang sangat bermanfaat bahkan bisa menghasilkan keterangan lengkap. Adapun cara menganalisis data kuesioner adalah dengan menggunakan *Likert scale*. Penggunaan Likert scale ini berdasarkan pertimbangan bahwa penelitian ini menilai seberapa besar antusiasme mereka terhadap desain ajar ini. Sebagaimana dikatakan dalam sumber yang sama, “*When you want to know respondents’ feelings or attitudes about something, consider asking a Likert-scale question.*” Ditambahkan juga bahwa *the respondents must indicate how closely their feelings match the questions or statement on a rating scale*. Skala Likert sendiri umumnya terdiri dari lima skala, diantaranya adalah 1) *strongly agree*, 2) *disagree*, 3) *not sure*, 4) *agree*, dan 5) *strongly agree* ([www.answers.com/topic/Likert scale](http://www.answers.com/topic/Likert%20scale)).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata Kuliah Writing I

Mata kuliah Writing I adalah mata kuliah yang bertujuan agar mahasiswa program D3 Bahasa Inggris mampu membuat kalimat –kalimat sederhana. Kalimat-kalimat sederhana yang dimaksud adalah perangkaian kata-kata sehingga membentuk kalimat yang intinya terdiri dari subjek dan predikat secara baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, mahasiswa harus memahami jenis-jenis kata (dalam Bahasa Inggris disebut “*parts of speech*”), frase (*noun phrase*, *verb phrase*), dasar klausa (*dependent clause and independent clause*), dan penghubung (*connectors*) serta beberapa *transition signals*. Dengan pengenalan hal-hal tersebut, mahasiswa mampu untuk memilah-milah dan memilih-milih kata sehingga mereka bisa menghubungkan satu

kata dengan lainnya kemudian membentuk sebuah kalimat dengan baik. Sebagaimana diungkapkan oleh Ur (1995)

Teaching writing in EFL (English as a Foreign Language) is to get learners to acquire the abilities and skills they need to produce a range of different kinds of written texts similar to those an educated person would be expected to be able to produce in their own

Definisi tentang pengajaran Writing ini merujuk pada keholistikan tujuan pembelajaran menulis bahasa Inggris yakni membuat pembelajar mampu menulis tentang ragam teks tertulis yang dihasilkan oleh orang yang berpendidikan. Agar mencapai tujuan yang diinginkan, aktivitas pembelajaran ini meliputi ceramah, diskusi, dan tugas. Ceramah bertujuan untuk memahami pengetahuan tentang kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa, diskusi dimaksudkan untuk men-*crosscheck* pengetahuan yang mahasiswa terima dari transfer pengetahuan yang dilakukan oleh fasilitator. Tugas adalah penilaian fasilitator terhadap apa yang sudah mahasiswa terima.

Desain Ajar Buku Cerita

Ur (1996) menjelaskan bahwa menulis cerita (*narrating a story*) merupakan salah satu aktivitas pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk latihan menulis. Lebih lanjut Ur menambahkan bahwa pada level mikro, pembelajar akan berlatih membentuk ujaran-ujaran tertulis yang spesifik pada level kata atau kalimat seperti berlatih mengetik/ menulis tangan, ejaan, serta punctuation. Sementara pada level makro, menulis cerita melatih pembelajar untuk mengekspresikan diri mereka sendiri melalui kata-kata mereka sendiri, memiliki tujuan menulis, serta berlatih menspesifikasikan pembaca. Berdasarkan teori ini, penelitian ini menggunakan desain ajar buku cerita ini sebagai cara untuk melatih kemampuan *writing* mahasiswa sehingga sesuai dengan tujuan mata kuliah ini, yaitu mahasiswa mampu membuat kalimat sederhana.

Pengelompokan Kesalahan dalam Menulis Cerita Anak

Berdasarkan materi Writing I yang sudah diberikan kepada mahasiswa sebagai pengetahuan dasar dalam mata kuliah ini, pengelompokan kesalahan dalam menulis didasarkan pada kesalahan dalam *parts of speech, phrases, clauses, and connectors and transition signals*. Adapun hasil analisis penelitian ini adalah:

1). Parts of Speech

Dari hasil analisis diperoleh bahwa kesalahan dalam menggunakan parts of speech cukup banyak. Kesalahan yang ada berupa:

- You *listen* by yourself, *aren't* you?
- with harsh
- with hopeful
- the inappropriate use of 'her' to show subjective personal pronoun for male
- Bimbing very sad.
- The sea animal panic.
- but his keep smiling.
- His friends very happy.
- "Why you are not looks like you?," Cemil said.
- Even us id don't exactly looks the same.

2). Phrases

Kesalahan dalam frase cukup sedikit. Hal ini dikarenakan mereka sudah lebih banyak mengetahui tentang frase dan frase yang mereka gunakan adalah frase sederhana.

- the asked back (setelah *the* seharusnya adalah Noun)

3). Clauses

Kesalahan dalam klausa cukup sedikit karena minimnya penggunaan kalimat kompleks dalam tulisan mereka (Ingat: tujuan mereka adalah membuat kalimat sederhana).

4). Connectors and Transition Signals

Hasil analisis yang diperoleh menyebutkan bahwa sedikit sekali terjadi kesalahan dalam membuat *connectors* dan *transition signals* dikarenakan cukup minimnya penggunaan keduanya. Adapun kesalahannya sebagai berikut:

- Not long words after
- Just the once
- Quitly, prince Simba followed him.

(Selengkapnya terdapat dalam **Lampiran 1**)

Hasil Analisis Penelitian

Lihatlah dua tabel berikut ini yang mencakup tabel 2. Pemetaan Kuesioner untuk Mahasiswa dan Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kuesioner untuk Mahasiswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan selama beberapa bulan diperoleh data bahwa:

Tabel 3. Pemetaan Kuesioner untuk Mahasiswa

Poin-poin Kuesioner		Kuesioner no
1. Daya Guna dan Bantu Metode		1, 5
2. Motivasi Belajar		
- Interaksi		4
- Afektif		2, 3

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner untuk Mahasiswa

Kuesioner	No.	1	2	3	4	5
	SSS	1 =7%	1 =7%		1 =7%	
	SS			2 =13%	3 =20%	1 =7%
Jawaban (%)	S	13 =86%	11 =79%	13 =86%	9 =60%	13 =86%
	KS	1 =7%	3 =20%		2 =13%	1 =7%
	TS					
	TSS					
Total		15	15	15	15	15

Daya guna dan bantu metode ini (pertanyaan 1 dan 5) dalam memperbaiki kemampuan *writing* mahasiswa dinilai cukup bagus. Dari *range* 100%, 86% atau 13 mahasiswa menyatakan setuju dan 7% mahasiswa menjawab sangat setuju bahwa metode ini sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan mereka. Hal ini didasarkan pada opini mereka yang menyatakan bahwa metode ini lebih menarik minat (6 mahasiswa=40%), lebih mudah (7 mahasiswa=47%). Hanya 1 mahasiswa yang mengatakan Kurang Setuju (KS) dengan menyatakan dia lebih fokus pada bentuk fisik saja (gambar saja). Sedangkan untuk daya gunanya, 86% mahasiswa menyatakan Setuju dan 1% menyatakan sangat setuju, dengan rincian 12 mahasiswa menyatakan lebih memahami penempatan grammar dalam cerita, 1 mahasiswa menyatakan metode ini lebih baik tanpa menjelaskan mengapa demikian dan 1 mahasiswa menyatakan mendapatkan pengalaman lebih. Hanya 1 mahasiswa yang menyatakan bahwa kurang setuju dengan alasan kalimat yang dibuat terlalu sederhana.

Pengembangan motivasi (pertanyaan 2, 3, dan 4) juga bisa mereka rasakan mengingat kurang lebih 86% hingga 99% menyatakan dukungannya terhadap hal ini. Mereka yang menyatakan setuju bahwa metode ini mampu membangkitkan interaksi yang efektif antara dosen dan mahasiswa sebanyak 87%, dengan rincian 60% (yang berarti 9 mahasiswa) setuju, 20% (3 mahasiswa) menyatakan sangat setuju, dan 7% (1 mahasiswa) menyatakan sangat setuju sekali. Tujuh persen menyatakan kurang setuju dengan hal ini karena ada mahasiswa yang tidak menggunakan kesempatan ini dengan berinteraksi dengan dosen. Adapun adanya interaksi ini sebenarnya dibangun dari sebuah aktivitas yaitu *conference* yaitu aktivitas antara dosen dan mahasiswa yang memungkinkan mereka untuk bisa secara lebih luas mengadakan *two-way communication*. Mahasiswa bisa menanyakan banyak hal yang mana mahasiswa diberikan kesempatan yang lebih besar untuk bertanya.

Motivasi yang kedua adalah afektif yang menyangkut perasaan/emosi yang diwujudkan dalam perasaan tidak takut dan menganggap metode ini menarik. Sama halnya dengan yang diatas, persentase mahasiswa yang berpendapat bahwa metode ini adalah metode yang tidak membuat mahasiswa merasakan beban kuliah dan tugas 79% hingga 86%. Senada dengan mahasiswa tersebut, 7% hingga 13% mahasiswa menguatkannya dengan menyatakan masing-masing sangat setuju sekali dan sangat setuju. Ada berbagai alasan yang dikemukakan oleh mahasiswa terkait dengan hal ini.

Yang pertama karena mereka menganggap bahwa metode ini memberikan semangat karena dosen-mahasiswa menjadi lebih dekat (6 mahasiswa), karena materinya sudah pernah diajarkan dan mudah (1 orang), tidak takut karena mahasiswa tidak diminta presentasi (1 orang) dan 1 orang menyatakan kurang setuju karena ia masih belum mampu membuat kalimat Sementara, untuk yang kedua yaitu metode ini menarik hampir 100% mahasiswa sepakat bahwa metode ini sangat menarik dengan rincian 86% menyatakan setuju dan 13% menyatakan sangat setuju. Alasannya adalah metode ini lebih hidup dan tidak membosankan: 7 mahasiswa, membantu mengurai kalimat: 4 mahasiswa, suka menggambar: 2 mahasiswa, dan suka menggambar dan juga pembelajarannya: 2 mahasiswa. . Mereka hampir sepakat mengatakan bahwa dengan metode ini mereka tidak merasakan adanya beban tidak seperti yang mereka rasakan setiap kali mereka diminta untuk mengerjakan tugas *writing*. Hal ini terbukti dengan antusiasme mereka dalam bertanya dan mengerjakan proyek kecil mereka dengan sungguh-sungguh dan senang.

Studi ini bisa dikatakan telah mencapai kriteria sukses yang ditetapkan yaitu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, yaitu memperbaiki atau meningkatkan pengetahuan membuat kalimat serta mengorganisir ide/cerita yang berkesinambungan.

Jiwa Entrepreneurship dalam Mata Kuliah Writing I

D3 Bahasa Inggris berupaya untuk menghasilkan calon-calon tenaga kerja siap pakai dengan cara melakukan pendidikan dan pembekalan kepada anak didiknya. Dengan kata lain, D3 mencoba untuk menciptakan lulusan yang mampu berpikir dan siap bekerja, yang artinya memupuk lulusan yang berjiwa entrepreneur. Sebagaimana dinyatakan oleh Prof Gumilar (www.dikti.org), rektor Universitas Indonesia, bahwa budaya entrepreneur yang perlu ditumbuhkan, yakni budaya ulet dan pekerja keras. Dengan demikian, maka akan tercipta sarjana yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan ketimbang bekerja.

Jiwa budaya ulet dan bekeja inilah yang sedang kami kembangkan untuk bisa mencapai cita-cita program D3 Bahasa Inggris Universitas Jember melalui mata kuliah Writing I. Mata Kuliah menulis dasar ini bertujuan agar mahasiswa mampu membuat kalimat sederhana. Berangkat dari hal ini, kami membuat desain ajar buku cerita

berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Ur (1996) bahwa menulis cerita (*narrating a story*) merupakan salah satu aktivitas pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk latihan menulis. Pengembangan dari teori ini adalah pembuatan buku cerita anak dengan pengaplikasian kalimat sederhana yang sudah mahasiswa peroleh teorinya dalam Writing I.

Adapun keterkaitan mata kuliah ini dengan pemupukan jiwa entrepreneur adalah bahwa mata kuliah ini melalui desain ajar buku cerita anak mampu memberikan daya guna dan bantu mahasiswa dalam menguasai pengetahuan membuat kalimat sederhana sekaligus mampu memberikan motivasi yang berupa motivasi interaksi yang efektif antara mahasiswa-dosen dan afektif/perasaan. Motivasi inilah yang sangat mendorong seseorang untuk lebih giat belajar dan bekerja sebagaimana yang dibutuhkan seseorang untuk menjadi seorang entrepreneur. Studi yang dilakukan Fryans dan Maerh memperkuat hal itu dengan menyatakan bahwa 3 faktor yaitu latar belakang keluarga, kondisi/konteks sekolah dan motivasi, faktor yang menjadi prediktor paling baik untuk prestasi belajar adalah faktor yang terakhir (Suciati dan Irawan, 2005:53).

Pendapat lain yang lebih menguatkan adalah yang sebagaimana dikemukakan oleh Ur (1996) bahwa menulis cerita dalam skala yang lebih besar bertujuan untuk melatih pembelajar untuk mengekspresikan diri mereka sendiri melalui kata-kata mereka sendiri, memiliki tujuan menulis, serta berlatih menspesifikasikan pembaca. Pendapat senada juga diungkapkan oleh Brown (2001) yang mengklasifikasikan ini sebagai *Real Writing* pada sub divisi *Vocational/ technical*. *Real writing* merupakan perluasan pembelajaran *Writing* pada level pekerjaan. Pada konteks ESL (*English as a Second Language*), hal ini ditawarkan di perusahaan-perusahaan/ *corporations*. Dengan demikian, semakin kuatlah konsep ini bahwa desain ajar yaitu pembuatan **buku cerita anak** bisa digunakan untuk memperoleh pendapatan dengan menjual ide dan kreativitas mahasiswa/lulusan. Hal ini mengingat masih kurangnya jumlah buku cerita anak dalam bahasa Inggris yang diperjualbelikan di pasaran, padahal jumlah anak-anak di Indonesia semakin banyak dan kebutuhan bahasa Inggris untuk anak-anak semakin meningkat.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang diadakan pada satu group Writing I yang berjumlah 15 orang bisa disimpulkan bahwa daya guna dan bantu metode ini (pertanyaan 1 dan 5)

dalam memperbaiki kemampuan *writing* mahasiswa dinilai cukup bagus. Dari *range* 100%, 86% atau 13 mahasiswa menyatakan setuju dan 7% mahasiswa menjawab sangat setuju. Hal ini didasarkan pada opini mereka yang menyatakan bahwa metode seperti ini lebih rileks, tidak seperti metode tradisional yang lebih banyak pada *teacher-centered learning* yang cenderung membosankan. Metode ini justru membantu siswa untuk lebih mandiri melalui *student-centered learning* dengan melakukan *project-based activity*. Metode ini juga mereka nilai sebagai metode yang kontekstual, artinya bisa terapkan secara nyata. Hal ini didukung pula oleh penanaman teori yang mantap yaitu separuh semester yang pertama adalah teori, dan separuh semester kedua adalah praktik/aplikasi.

Pengembangan motivasi (pertanyaan 2, 3, dan 4) juga bisa mereka rasakan mengingat kurang lebih 60% hingga 90% menyatakan dukungannya terhadap hal ini. Motivasi yang dimaksud adalah adanya interaksi yang efektif antara dosen dan mahasiswa. Mereka yang menyatakan setuju atau se-range dengannya adalah 87%, dengan rincian 60% (yang berarti 9 mahasiswa) setuju, 20% (3 mahasiswa) menyatakan sangat setuju, dan 7% (1 mahasiswa) menyatakan sangat setuju sekali. Hal ini berkaitan dengan diadakannya *conference* yaitu aktivitas antara dosen dan mahasiswa yang memungkinkan mereka untuk bisa secara lebih luas mengadakan *two-way communication*. Mahasiswa bisa menanyakan banyak hal yang mana mahasiswa diberikan kesempatan yang lebih besar untuk bertanya. Motivasi yang kedua adalah afektif yang menyangkut perasaan/emosi. Sama halnya dengan yang diatas, persentase mahasiswa yang berpendapat bahwa metode ini adalah metode yang menarik, yang artinya memberikan semangat adalah antara 79% hingga 86%. Senada dengan mahasiswa tersebut, 7% hingga 13% mahasiswa menguatkannya dengan menyatakan masing-masing sangat setuju sekali dan sangat setuju. Mereka hampir sepakat mengatakan bahwa dengan metode ini mereka tidak merasakan adanya beban tidak seperti yang mereka rasakan setiap kali mereka diminta untuk mengerjakan tugas *writing*. Hal ini terbukti dengan antusiasme mereka dalam bertanya dan mengerjakan proyek kecil mereka dengan sungguh-sungguh dan senang.

Dengan kata lain, penelitian ini telah mencapai kriteria sukses yang sudah ditetapkan, yaitu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa,

meningkatkan/memperbaiki pengetahuan dan ketrampilan membuat kalimat, serta kemampuan mengorganisir gagasan yang berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, Douglas H. 2001. *Teaching by Principles*. New York: San Francisco State University

Modul Bahan Ajar – *Matakuliah Entrepreneurship School of Business and management*, http://www.stekpi.ac.id/skin/Entrepreneurship/mdl_etrep.pdf, (Online, diakses tanggal 10 Mei 2008)

Pramono, S. 2003. *PT Harus Bisa Padukan 'Research University' dan 'Entrepreneur Culture'*. <http://www.dikti.org/?q=node/86> (online tanggal 3 Mei 2008)

Penelitian Tindakan Kelas. 2008.
<http://infopendidikankita.blogspot.com/2008/03/penelitian-tindakan-kelas.html>
(online tanggal 3 Mei 2008)

Suciati dan Irawan, Prasetya. 2005 *Teori Belajar dan Motivasi*. Pusat Antar Universitas untuk peningkatan dan pengembangan Aktivitas Instruksional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Surbakti, Benni. <http://bennisurbakti.com>. March 22nd, 2008, (Online, diakses tanggal 11 mei 2008)

Ur, P. 1996. *A Course in Language Teaching; Practice and Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.

[www.answers.com/topic/Likert scale](http://www.answers.com/topic/Likert%20scale) (Online, diakses tanggal 5 Nopember 2008)

<http://coe.sdsu.edu/eet/Articles/surveyquest/start.htm> (Online, diakses tanggal 5 Nopember 2008)