

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS *LOCAL LEARNING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Oktariyani dan Rani Puspa Juwita**

Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

Email: oktariyani.yani@gmail.com dan ranipuspa1806@gmail.com

### **Abstrak**

*Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (research and development) yang terfokus pada pengembangan bahan ajar bahasa Inggris yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman Bahasa Inggris anak kelas IV SD. Pembelajaran bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar masih jarang menggunakan bahan ajar yang mengangkat kearifan local Indonesia, seperti permianan-permainan tradisional oleh karena itu diperlukan inovasi dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang menarik berbasis local learning yang berbentuk video permainan tradisional yang dikemas dalam bahasa Inggris dan sesuai dengan kurikulum Bahasa Inggris untuk siswa SD kelas IV, selain bisa meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak bisa juga menambah rasa nasionalisme siswa. Dalam hal ini model pembelajaran yang akan diterapkan adalah pendekatan mix method. Jenis atau metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan yaitu model produk yang terdiri dari tiga tahap yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pengembangan atau produksi media pembelajaran atau bahan ajar, dan (3) tahap penilaian atau evaluasi produk yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi akan dilakukan evaluasi oleh expert, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi ahli pembelajaran diperoleh 87% (Baik), ahli media 80,7% (Baik) dan ahli materi 84,8% (Baik). Hasil uji cobs krlompok kecil dengan 89,52% sangat baikk), evaluasi kelompok besar 89,76% (sangat baik), dan hasil uji coba lapangan 83,48% (baik).. Dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bahasa Inggris berbasis local learning dalam bentuk video animasi permainan tradisional baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar, Bahasa Inggris, Local Learning.*

### **Pendahuluan**

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan suatu kemampuan individu dalam menyampaikan gagasan kepada orang lain melalui lisan. Aktivitas ini sulit berkembang jika tidak dilatih secara terus menerus misalnya dilakukan dengan rekan-rekan, guru-guru bahasa inggris, atau guru-guru lainnya yang bisa berbahasa Inggris. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berbicara, memperbanyak pemakaian kosa

kata, memperbaiki tatanan bahasa, memperbaiki kata dan kalimat bahasa Inggris serta melatih pendengaran sehingga mudah menangkap pesan dari lawan bicara (Setiawan, 2016).

Pembelajaran bahasa Asing bagi anak akan sangat mudah jika sudah dilatih sejak dini, apalagi jika selalu dipakai di lingkungannya, di rumah ataupun di sekolah. Sayangnya di Indonesia tidak semua keluarga menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa sehari-hari di lingkungannya, Dan memang pada dasarnya masyarakat Indonesia yang sudah kaya akan bahasa daerah masing-masing, jadi untuk menggunakan bahasa Inggris masih hal yang sangat langka di dengar terutama di lingkungan masyarakat di daerah.

Disamping faktor di atas terdapat motivasi yang rendah untuk belajar bahasa Inggris. Disamping karena menganggap bahwa belajar bahasa Inggris itu tidak penting ada juga anggapan bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit. Sulit untuk menghafal kosakatanya, sulit untuk mengucapkan kata demi katanya, sulit untuk membuat kalimat yang sesuai dengan aturan tata bahasanya dll.

Oleh karena itu hal ini menjadi tugas seorang guru untuk memberikan motivasi kepada peserta didiknya untuk memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dan menguasai bahasa Inggris. Salah satu jalan untuk mencapai itu semua adalah seorang guru harus mampu memberikan bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diantaranya adalah dengan melalui pengembangan bahan ajar berupa permainan tradisional.

Di era digital sekarang anak-anak tidak bisa dipisahkan dari gadget, karena memang pada faktanya setiap detik, setiap menit, setiap jam, dan setiap hari anak selalu melihat alat komunikasi berupa handpone yang selalu dipegang oleh orang tuanya. Sejak umur 1 tahun anak sudah tertarik untuk melihat dan memegang *handphone*. Anak sangat tertarik untuk memainkan game yang ada di *handphone*. Baik itu *game online* maupun *offline*.

Game yang biasa dimainkan anak-anak biasanya adalah *game-game* yang berkiblat kepada budaya luar. Jenis-jenis game yang anak-anak bisa kapan saja *download* dan memainkannya antara lain, *Papa's Suhiria*, *Bob*, *Sang Pencuri*, *Papa's Pancakeria*, *Fidget Spinner*, *Jungle Jiggy*, *Drum Session*, *3 Panda in Brasil*, *We Dancing Online*, *Making Smile*, dan lain sebagainya. Bahkan ada beberapa jenis *game*

yang tidak boleh dimainkan oleh anak-anak, karena menyajikan tentang kekerasan, pencurian dan seksual. Seperti *game* dengan judul *Alpha Protocol, Far Cry 3, Blood Dragon, the witcher 2, mass Effect 2, Dragon Age, Metro Last Light* dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pegembangan Mdel Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Local Learning*”. Penelitian ini menciptakan sebuah produk berupa video animasi permainan tradisional, di video permainan ini nantinya akan mengangkat kearifan lokal Indonesia, yaitu permainan tradisional, lagu dan music daerah. Video animasi ini di kemas dengan bahasa Inggris. Adapun permainan yang peneliti angkat adalah ABC Lima Dasar dan Permainan Bola Bekel.

Melalui video permainan ini siswa diharapkan bisa memperoleh pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan. Selain itu bisa menambah pengetahuan dan pemahaman bahasa Inggris anak, baik itu pengetahuan *Vocabulary, pronunciation, listening, speaking, reading dan writing*. Dan juga melalui video permainan ini siswa akan belajar tentang kearifan local Indonesia yang bisa menambah rasa cinta tanah air dan menambah pengetahuan dan pemahaman akan nilai-nilai karakter dan budaya Indonesia.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian peneliti adalah pertama penelitian yang dilakukan oleh (Riska & Rahayu, 2018) dengan judul Pengembangan Pembelajaran Game Kosakata Bahasa Inggris. Temuan dari penelitian ini yaitu di hasilkanya sebuah produk berupa game media pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh (Zhonggen, 2018) Dengan judul “*Differences in serious game-aided and traditional English vocabulary acquisition*” metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *expeirement* dengan temuan penelitiannya adalah *serious game* cenderung lebih *interactive* dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di bandingkan dengan pendektan tradisional.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2008) “Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui dampak pemanfaatan produk tersebut”.

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model produk (D.S Prawiradilaga, 2015) mengemukakan beberapa aliran atau model disain pembelajaran, salah satunya adalah model produk yang dilaksanakan untuk memproduksi suatu bahan ajar. Menurut (Warsita, 2008) dalam pelaksanaan model ini diawali dengan tahap perencanaan, yaitu tahap rumusan tujuan dan analisis kebutuhan, setelah itu tahap pengembangan atau produksi media pembelajaran atau bahan ajar, serta yang terakhir adalah tahap penilaian atau evaluasi produk yang dikembangkan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Sesuai dengan tahap pengembangan yang peneliti gunakan, peneliti melakukan pengembangan produk dimulai dengan tahap perencanaan, kemudian tahap pengembangan atau produksi media dan terakhir tahap evaluasi.

### **1. Tahap Perencanaan**

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini, tim peneliti telah melakukan rumusan tujuan dan analisis kebutuhan melalui observasi di lingkungan SD Negeri Duren Tiga Pagi. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menemukan permasalahan yang harus diberikan solusinya dengan pengembangan bahan ajar berbasis Local Learning. Di tahap ini peneliti juga menyusun rencana pengembangan bahan ajar dengan mengumpulkan berbagai sumber dan referensi berupa bahan materi dan rencana pembelajaran berupa kontrak belajar dan silabus. Tim peneliti juga membuat penyusunan garis besar isi media (GBIM) & jabaran materi (JM), dan permainan tradisional sebagai rencana produk.

### **2. Tahap Pengembangan atau Produksi**

Tahap kedua pada penelitian ini adalah tahap pengembangan atau produksi media pembelajaran atau bahan ajar. Pada tahap ini peneliti mulai membuat bahan ajar berbasis *local learning* sesuai dengan rencana di tahap awal. Tahap pengembangan atau produksi media ini peneliti lakukan dimulai dengan melakukan persiapan bahan untuk pengembangan. Bahan ajar berbasis *local learning* ini dikembangkan dengan menggunakan permainan tradisional dalam bentuk video animasi.

### 3. Tahap Penilaian atau Evaluasi Produk

Tahap terakhir adalah tahap penilaian atau evaluasi produk yang dikembangkan. Sesuai dengan yang disampaikan Warsita, peneliti telah melakukan evaluasi ahli, evaluasi kelompok kecil, evaluasi kelompok besar dan uji lapangan.

### 4. Evaluasi Ahli

Evaluasi pertama yang dilakukan adalah evaluasi ahli (*expert*). Berdasarkan hasil analisis lembar angket yang telah di validasi oleh ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *local learning* didapat rata-rata nilai 87 yang tergolong dalam kategori baik / valid meskipun dengan saran yang harus diperbaiki. Hasil analisis penilaian dari validator bahan ajar berbasis *local learning* dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Rata-rata Evaluasi Ahli**

No	Nama Validator	Indikator	Rata-rata Nilai	Ket	Saran/Komentar
1	Dr. Euis Meinawati, M.Pd	Aspek Pembelajaran	87	Baik	-
	Leni Pebriantika, ST., M.Pd	Aspek Media	80,7	Baik	1. Tambah text setiap vocal yang di ucapkan 2. Durasi di tambah 3. Dua video di gabung jadi satu
3	Bayu Pirmansyah, M.Pd	Aspek Materi	84,8	Baik	-
		Rata-rata	84,2		Baik

## 5. Uji Kelompok Kecil

Berikut merupakan hasil penilaian uji coba kelompok kecil yang disajikan pada tabel Tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Rata-rata Evaluasi Kelompok Kecil, n=6**

No.	Item Pertanyaan	Jumlah Scor	Jumlah %	Kategori
1	Materi disajikan sesuai dengan Kurikulum	30	100.00	Sangat Baik
2	Meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa terhadap materi yang disajikan	25	83.33	Sangat Baik
3	Materi yang disajikan cukup mampu memberikan kepuasan bagi pengguna	26	86.67	Sangat Baik
4	Kesesuaian antara <i>background</i> keseluruhan dengan tujuan produk	26	86.67	Sangat Baik
5	Kesesuaian warna pada produk tidak mengacaukan tampilan layar dan informasi yang disampaikan.	26	86.67	Sangat Baik
6	Materi yang disajikan dalam produk dapat diingat dalam waktu yang lama	25	83.33	Sangat Baik
7	Kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran secara mandiri	23	76.67	Sangat Baik
8	Tokoh yang digunakan dalam animasi menarik	29	96.67	Sangat Baik
9	Kesesuaian audio/musik tidak mengacaukan tampilan produk	28	93.33	Sangat Baik
10	Kualitas volume audio	28	93.33	Sangat Baik
11	Tampilan video menarik	27	90.00	Sangat Baik
12	Permainan yang disajikan menarik	30	100.00	Sangat Baik
13	Contoh-contoh permainan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	27	90.00	Sangat Baik
14	Kesesuaian irama music dan gerak permainan	26	86.67	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>376</b>	<b>89.52</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil uji coba kelompok kecil bahan ajar bahasa Inggris berbasis *Local learning* yang diperoleh dari 6 orang siswa/i SD Negeri Duren Tiga 09 Pagi terdiri dari 14 bentuk pertanyaan. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk bahan

ajar bahasa Inggris berbasis *Local learning* yang telah diuji coba layak untuk diujicobakan pada uji skala besar yaitu dengan total persentase sebesar 89.52% dengan kategori sangat baik.

## 6. Uji Kelompok Besar

Berikut merupakan hasil penilaian uji coba kelompok besar yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Ujicoba Kelompok Besar, n=30**

No.	Item Pertanyaan	Jumlah Scor	Jumlah %	Kategori
1	Materi disajikan sesuai dengan Kurikulum	145	96.67	Sangat Baik
2	Meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa terhadap materi yang disajikan	139	92.67	Sangat Baik
3	Materi yang disajikan cukup mampu memberikan kepuasan bagi pengguna	130	86.67	Sangat Baik
4	Kesesuaian antara <i>background</i> keseluruhan dengan tujuan produk	125	83.33	Sangat Baik
5	Kesesuaian warna pada produk tidak mengacaukan tampilan layar dan informasi yang disampaikan.	134	89.33	Sangat Baik
6	Materi yang disajikan dalam produk dapat diingat dalam waktu yang lama	125	83.33	Sangat Baik
7	Kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran secara mandiri	124	82.67	Sangat Baik
8	Tokoh yang digunakan dalam animasi menarik	132	88.00	Sangat Baik
9	Kesesuaian audio/musik tidak mengacaukan tampilan produk	142	94.67	Sangat Baik
10	Kualitas volume audio	144	96.00	Sangat Baik
11	Tampilan video menarik	135	90.00	Sangat Baik
12	Permainan yang disajikan menarik	133	88.67	Sangat Baik
13	Contoh-contoh permainan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	137	91.33	Sangat Baik
14	Kesesuaian irama music dan gerak permainan	140	93.33	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>1885</b>	<b>89,76</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil uji coba kelompok besar bahan ajar *bahasa Inggris berbasis Local learning* yang diperoleh dari 6 orang siswa/i SD Negeri Duren Tiga 09 Pagi terdiri dari 14 bentuk pertanyaan. Dari tabel di atas diperoleh data persentase sebesar 89,76% dengan kategori sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa produk ini layak digunakan pada pembelajaran yang sebenarnya.

## 7. Uji Efektifitas Bahan Ajar

Untuk mengetahui efektifitas produk berupa bahan ajar Bahasa Inggris berbasis *Local learning* yang di ujicobakan kepada siswa/i. Maka ada data yang harus dikumpulkan, yaitu data tentang hasil pemahaman materi *noun dan adjective*. Pengumpulan data ini dilakukan setelah uji kelompok besar. Pengumpulan data uji efektifitas menggunakan uji-t bantuan *software SPSS*.

Pada saat pelaksanaan uji coba lapangan pada siswa/i diberikan pre-test dan post-test. Pemberian pre-test dan post-test bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar bahasa Inggris berbasis *local learning* selama uji coba lapangan berlangsung.

Seluruh siswa/i yang mengikuti uji coba lapangan diberikan pre-test sebelum pembelajaran dimulai, sedangkan post test diberikan kepada siswa/i setelah uji coba lapangan dan pelaksanaan pembelajaran selesai. Berikut adalah perolehan data dari hasil test pre-test dan post-test pemahaman materi bahasa Inggris :

**Tabel 4 Perolehan Hasil Test *Pre-test* dan *Post-test* pemahaman materi bahasa Inggris**

Responden	Score Test	
	Pretest	Posttest
Decosta	75.00	85.00
M.Ryhan.D.P	60.00	70.00
Rayan	60.00	100.00
Nugraha A.	60.00	90.00
Syahri	65.00	95.00
Rizqyan	55.00	90.00
Adrian	50.00	100.00
Sara Alzeda. H	50.00	95.00
Maulidi Safa	50.00	75.00
Syahqila Azzahra	55.00	85.00
Andini Safitri	65.00	95.00
Alfiano Dwi F.	70.00	100.00
Reynatha Andewi.S.P	70.00	100.00



Jovita Sofi. Z	65.00	100.00
Nuri Agustin	50.00	95.00
Aisyah	50.00	100.00
Faiz Alfaras M	55.00	95.00
Syafira Angraini	56.00	95.00
Aqila A.P	54.00	100.00
Ayu	70.00	100.00
Raysitha	70.00	100.00
M.Ikhsan Kamil	70.00	100.00
Zahra Febriyani	66.00	95.00
Andin Dyaputri. R	60.00	90.00
M. Zaki Fahrez	60.00	100.00
Aidil	50.00	100.00
Amira Khairana G	60.00	100.00
Bunga Sania	70.00	100.00
Refi Alvina Z	75.00	100.00
Reza Alkahfi	65.00	95.00
<b>Total Score</b>	<b>1831.00</b>	<b>2845.00</b>
<b>%</b>	<b>61.03</b>	<b>94.83</b>

Berdasarkan data tabel diatas, maka ada perbedaan hasil setiap komponen soal bahasa Inggris yang diperoleh dari perhitungan hasil scor *pre-test* dan *pos-tetest* diberi tampilan video animasi. Berikut adalah hasil perhitungan uji-t *Paired Sample Test* dengan SPSS test pemahaman materi *noun dan adjective* sebelum dan setelah diberi tampilan video animasi:

**Table 5 Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error	Percentage
					Mean	
Pair 1	Pretest	61.03	30	8.054	1.470	61.03
	Posttest	94.83	30	7.598	1.387	94.83

**Table 6 Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	30	.197	.296

**Table 7 Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	33.800	9.922	1.811	37.505	30.095	18.659	29	.000

Dari tabel di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Pada tabel *Paired Samples Statistics* terlihat rata-rata hasil belajar bahasa Inggris sebelum diberi tampilan video animasi sebesar 61.03 dan standar deviasi 8.054 dan setelah diberi tampilan video animasi meningkat sebesar 94.83 dan standar deviasi 7.598. Dengan persentase sebelum perlakuan sebesar 61.03%, sedangkan sesudah perlakuan sebesar 94.83%. Hal ini berarti secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan bahasa Inggris sebelum dan sesudah diberi tampilan video animasi.
- 2) Pada tabel *Paired Samples Correlations*, diperoleh koefisien korelasi skor hasil belajar bahasa Inggris antara sebelum dan setelah diberi tampilan video animasi sebesar 0.197 dengan angka sig. atau p-value =  $0.296 \geq 0,05$  atau signifikan.
- 3) Pada tabel *Paired Samples Test*, diperoleh perbedaan Mean = 33.8 berarti selisih skor hasil belajar bahasa Inggris antara sebelum dan setelah diberi tampilan video animasi. Harga positif bermakna setelah diberi tampilan video animasi skor hasil belajar bahasa Inggris lebih tinggi daripada sebelum diberi model *tampilan video animasi*. Selanjutnya diperoleh Std.error Mean yang menunjukkan angka kesalahan baku perbedaan rata-rata. Selanjutnya hasil terpenting dari tabel ini adalah harga statistik  $t = 18.659$ , dengan  $df = 29$  dan angka sig. atau p-value =  $0.000 < 0,05$  atau  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Inggris antara sebelum dan setelah diberi tampilan video animasi.

Setelah dilakukan semua tahap evaluasi pengujian kelayakan produk dan revisi, tim peneliti menghasilkan produk tahap akhir berupa *bahan ajar bahasa Inggris berbasis local learning* dengan menggunakan permainan tradisional

dalam bentuk video animasi. Tampilan video animasi tersebut yaitu menampilkan beberapa tampilan berikut:

**Gambar 1 Tampilan Utama**



**Gambar 2 Tampilan animasi *alphabet game***



### **Kesimpulan**

Penelitian ini telah menghasilkan produk dalam bentuk video animasi permainan tradisional dengan content materi noun dan adjective. Berdasarkan hasil uji efektifitas bahan ajar bahasa Inggris berbasis *local learning* terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (berarti) antara sebelum dan sesudah diberi tampilan video animasi hasil belajar siswa pada materi bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase

pretest dan posttest siswa dalam pemahaman materi sebelum diberi perlakuan sebesar 61,03% meningkat setelah diberi perlakuan sebesar 94,83%. Hal ini berarti bahwa bahan ajar berbasis *local learning* efektif digunakan oleh siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar.

## BIBLIOGRAFI

- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2015). *Prinsip desain pembelajaran*. Kencana.
- Riska, S. Y., & Rahayu, W. A. (2018). Perancangan Game IDO untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Construct 2. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(1), 12–28.
- Setiawan, D. (2016). Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 53–65.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. *Jakarta: Rineka Cipta*, 135.
- Zhonggen, Y. (2018). Differences in serious game-aided and traditional English vocabulary acquisition. *Computers & Education*, 127, 214–232.