

SKEMA 1

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN “BAHASA INGGRIS” MELALUI ROLE PLAYING BERBASIS PERSONALIZATION THROUGH A DATA DRIVEN APPROACH UNTUK MAHASISWA TUNA RUNGU



LISTIYA IKE PURNOMO, S.E., M.M. & FITRIYAH, M.PD.
UNIVERSITAS PAMULANG



Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran bahasa Inggris melalui role playing berbasis personalization through a data driven approach untuk mahasiswa tuna rungu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD). Subjek pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media video pembelajaran, ahli praktisi dan respon mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran bahasa Inggris melalui role playing berbasis personalization through a data driven approach sudah teruji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.



Introduction

Adapun kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris adalah sulitnya pelafalan dalam membaca karena perbedaan artikulasi antara bacaan dan cara pengucapannya juga kesulitan memahami grammer atau tata bahasa dalam konteks tenses dan kata-kata yang memiliki banyak arti. Kurangnya rasa percaya diri dalam berbahasa Inggris juga sebab kesulitan ditambah dengan sulitnya menerjemahkan setiap kalimat yang ingin diucapkan menjadi faktor tambahan dalam berbahasa Inggris di muka umum. Kurangnya teman untuk berlatih berbahasa Inggris juga sebab kesulitan akhir seseorang untuk mempraktikkan bahasa Inggris. Kenaikan peminat seseorang dalam mempelajari bahasa Inggris bisa ditingkatkan melalui video dalam bahasa Inggris yang sedang ter update saat ini. Semakin menarik video bahasa Inggris tersebut akan semakin menambah minat seseorang untuk giat menonton sekaligus mengetahui kosakata bahasa Inggris secara luas. (Nurul, I. 2021).

Hal menarik disini adalah pembelajaran bahasa Inggris dengan penerapan video pun harus disertai dengan metode yang unik, menyenangkan, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, khususnya untuk mahasiswa tunarungu. Dalam hal ini peneliti memberikan pilihan salah satu metode yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa tunarungu yaitu metode role playing, untuk membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri mahasiswa serta menimbulkan rasa kebersamaan. Mahasiswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Metode role playing merupakan metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Dalam hal ini metode role playing berbasis personalization through a data driven approach. Pendekatan dengan menggunakan data diperkirakan akan menjadi top tren di industri edukasi teknologi, personalisasi pembelajaran berfokus pada menghubungkan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan yang sudah dimiliki siswa dengan materi pembelajaran yang baru. *Data-driven personalization is when you know enough about someone to deliver content to them at just the right moment. At its core, personalization is delivering value to someone at just the right moment. Gone are the days of random blasts and generalization. Today, you must be specific, personal and strategic with your marketing efforts.* (Todd Levo, 2020).

Result and Discussion

Tahap analisis dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran dimana dosen kurang menggunakan media pembelajaran yang disebabkan keterbatasan media pembelajaran yang ada, khususnya untuk mahasiswa tunarungu. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris masih kurang.

Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan menyusun empat instrumen penilaian terhadap video pembelajaran bahasa Inggris melalui role playing berbasis personalization through a data driven yang terdiri dari instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi respon praktisi dan instrumen respon mahasiswa dinyatakan layak.

Tahap implementasi, hasil yang telah diperoleh relevan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai media video pembelajaran. Penelitian yang mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Suratun et al., 2018). Selain itu, penelitian yang mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran dengan animasi dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Kafah et al., 2020). Penelitian lainnya yang mendapatkan hasil bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis youtube dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan penelitian selanjutnya (Yudela et al., 2020).

Dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan youtube ini juga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media video pembelajaran dapat membuat kesan pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa (Akmal et al., 2020; Pham et al., 2020).

Research Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian research and development (R&D). Penelitian ini menggunakan analisis kebutuhan dengan metode kualitatif, dan pengujian efektifitas produk dengan metode eksperimen melalui model ADDIE.

Model ADDIE merupakan sebuah kerangka kerja yang mendominasi untuk digunakan oleh para perancang instruksional (Morrison et al., 2010) dalam (Sharifah & Faaizah, 2015).



References

- Akmal, S., Masna, Y., Tria, M., & Maulida, T. A. (2020). EFL Teachers' Perceptions: Challenges and Coping Strategies of Integrated Skills Approach (ISA) Implementation at Senior High Schools in Aceh. *IJELTAL (Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics)*, 4(2), 363.
- Kafah, A. K. N., Nulhakim, L., & Pamungkas, A. S. (2020). Development of video learning media based on powtoon application on the concept of the properties of light for elementary school students. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 34–40.
- Suratun, I., Wani, & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271–282.
- Yudela, S., Putra, A., & Laswadi, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis YouTube Pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 526–539.



Conclusion

1. Tahap analisis dihasilkan materi yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan mahasiswa serta inovasi pembelajaran yang memenuhi adalah materi subject and verb, preposition, dan comparison.
2. Tahap desain dihasilkan inovasi video pembelajaran melalui role playing berbasis personalization through a data driven approach dimana meliputi materi pembuka, isi, materi penutup dan latihan soal.
3. Tahap development dihasilkan bahwa dari uji validitas dan reliabilitas melalui ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan respon mahasiswa menunjukkan bahwa inovasi video pembelajaran melalui role playing berbasis personalization through a data driven approach dinyatakan layak.
4. Tahap implementation dihasilkan bahwa nilai dari 3 mahasiswa tunarungu setelah adanya perlakuan dari video pembelajaran melalui role playing berbasis personalization through a data driven approach menghasilkan nilai di atas 80.
5. Tahap evaluasi dihasilkan bahwa inovasi video pembelajaran melalui role playing berbasis personalization through a data driven approach sangat mudah diakses, praktis dan efisien.

Ucapan terima kasih untuk Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan yang sudah memberikan kesempatan untuk meneliti dan mendanai inovasi pembelajaran pendidikan khusus

