

KOLABORASI MODEL *INTERACTIVE BASED LEARNING* DAN *DIGITAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEFASIHAN PENGUCAPAN PADA MATA KULIAH PRONUNCIATION

Wariyati¹

Yulia Arfanti²

Retno Utari³

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah^{1,2,3}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menemukan perbedaan pengucapan mahasiswa dalam menggunakan metode interactive learning dalam pembelajaran Pronunciation. (2) menemukan perbedaan pengucapan mahasiswa dalam menggunakan metode digital learning dalam pembelajaran Pronunciation. (3) Mengetahui kolaborasi antara metode interactive dan digital learning dalam pembelajaran Pronunciation. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari ujaran-ujaran yang dihasilkan oleh Mahasiswa Bahasa Inggris semester II. Pengumpulan data dilakukan dengan cara yaitu berupa aplikasi speech ace, interpretasi dan klasifikasi berdasarkan standar kefasihan yang telah ditentukan dan juga menyalin ujaran-ujaran dalam pengucapan kata dalam Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model interactive based learning memiliki pencapaian kefasihan tingkat tinggi dengan persentase sekitar (12,5 %). Sedangkan pada model digital learning pencapaian kefasihan tingkat tinggi sekitar (25%). Selain itu kolaborasi dari kedua model antara interactive based learning dan digital sangat efisien dalam meningkatkan kefasihan mahasiswa dalam pengucapan kosa kata berbahasa Inggris mencapai (62,5%).

Kata kunci: pengembangan, model pembelajaran digital interactive, media speechace, praktik pelafalan.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menemukan perbedaan pengucapan mahasiswa dalam menggunakan metode interactive learning dalam pembelajaran Pronunciation. (2) menemukan perbedaan pengucapan mahasiswa dalam menggunakan metode digital learning dalam pembelajaran Pronunciation. (3) Mengetahui kolaborasi antara metode interactive dan digital learning dalam pembelajaran Pronunciation. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari ujaran-ujaran yang dihasilkan oleh Mahasiswa Bahasa Inggris semester II. Pengumpulan data dilakukan dengan cara yaitu berupa aplikasi speech ace, interpretasi dan klasifikasi berdasarkan standar kefasihan yang telah ditentukan dan juga menyalin ujaran-ujaran dalam pengucapan kata dalam Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model interactive based learning memiliki pencapaian kefasihan tingkat tinggi dengan persentase sekitar (12,5 %). Sedangkan pada model digital learning pencapaian kefasihan tingkat tinggi sekitar (25%). Selain itu kolaborasi dari kedua model antara interactive based learning dan digital sangat efisien dalam meningkatkan kefasihan mahasiswa dalam pengucapan kosa kata berbahasa Inggris mencapai (62,5%).

Kata kunci: pengembangan, model pembelajaran digital interactive, media speechace, praktik pelafalan.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata kuliah *Pronunciation* (pengucapan) adalah mata kuliah yang diajarkan pada semester I dan II program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Mata kuliah ini berkonsentrasi seputaran artikulasi, bunyi, penekanan kosa kata, dan intonasi sehingga setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan bisa memiliki kemampuan mengucapkan kosa kata dalam Bahasa Inggris dengan fasih dan tepat sebagaimana pengucapan seorang *native speaker* (penutur asli). Dan mata kuliah ini juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap mata kuliah *Speaking* (berbicara) karena dapat membantu kefasihan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Oleh sebab itu berhasil tidaknya kedua matakuliah ini sangat bisa terlihat secara langsung dalam interaksi perkuliahan karena sifatnya yang *impelemented* (terapan).

Kesesuaian model dan media tentulah menjadi tolak ukur dan prestis dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh banyaknya media aplikasi on line yang tersedia karena adanya perkembangan teknologi di zaman modern yang tidak dapat dipungkiri kontribusinya dalam mendukung peningkatan kualitas dan keberhasilan pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif. Fenomena serta permasalahan yang ditemukan di kelas, peneliti menawarkan kolaborasi *interactive learning* dan *digital learning*. Penggunaan aplikasi digital learning berupa aplikasi *speechace* (<https://app.speechace.co/placement/>) diharapkan dapat membantu dan memacu mahasiswa untuk selalu mengupgrade level (tingkatan) kefasihan dalam pengucapan bahasa Inggris. Dengan demikian peneliti tertarik untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan penelitian lebih

lanjut dengan judul “**Kolaborasi Model *Interactive Based Learning* Dan *Digital Learning* untuk meningkatkan kefasihan pengucapan Pada Mata Kuliah *Pronunciation*”**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar *pronunciation* mahasiswa yang belajar dengan model *interactive learning* yang memiliki kefasihan pengucapan tinggi?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar *pronunciation* mahasiswa yang belajar dengan model *digital learning* yang memiliki kefasihan pengucapan tinggi?
3. Apakah ada interaksi kolaborasi model *interactive learning* dan *digital learning* dan kefasihan pengucapan terhadap hasil belajar *pronunciation*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *interactive learning* dalam meningkatkan kemampuan *pronunciation* mahasiswa?
2. Untuk mengetahui ada pengaruh model *digital learning* dalam meningkatkan kemampuan *pronunciation* mahasiswa?
3. Untuk mengetahui ada interaksi kolaborasi model *interactive learning* dan *digital learning* dalam meningkatkan kemampuan *pronunciation* mahasiswa.

2. METODE

Penelitian ini akan dilakukan di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP. Waktu kegiatan penelitian pada

semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dalam desain penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Biklen (1982) penelitian kualitatif adalah sebagai sumber langsung dari data dan peneliti adalah instrumen kunci. Cara kualitatif untuk mengetahui bagaimana suatu teori bekerja dalam berbagai fenomena yang datanya dikumpulkan dalam bentuk kata-kata dan bukan angka. Dan penelitian kualitatif memiliki pengaturan alami sebagai sumber langsung. Ini berarti penelitian kualitatif adalah mempelajari hal-hal dalam pengaturan alaminya, mencoba masuk akal atau menafsirkan fenomena dalam arti makna yang dibawa orang kepada mereka. Data dari penelitian ini adalah pelafalan atau pengucapan Bahasa Inggris mahasiswa semester II Pendidikan Bahasa Inggris berdasarkan kosa kata yang terdapat pada aplikasi digital speechace dengan kolaborasi menggunakan metode *Interactive Based Learning*. Sedangkan sebagai sumber data adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris semester II yang sedang mengambil mata kuliah *pronunciation*.

2.1 Instrumen Pengumpulan Data

Seperti Bogdan & Biklen (1992: 32) menyatakan bahwa peneliti adalah instrumen kunci. Artinya semuanya dikendalikan oleh peneliti. Instrumen pendukung pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar hasil analisis dan nilai pencapaian kefasihan *pronunciation* pada aplikasi digital *speechace*. Mereka digunakan untuk mengamati jenis dan efektivitas aplikasi digital *speechace* selama proses pembelajaran.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan berdasarkan teknik pengumpulan data, yaitu: catatan lapangan dengan cara

mengorganisir nilai data berdasarkan rangk tertinggi dan terendah.

1. Rekaman: itu diterapkan untuk menilai interaksi yang terjadi ketika menggunakan *interactive based learning model*
2. Interpretasi: dilakukan untuk menuangkan hasil analisis selama proses penerapan digital learning pada aplikasi *speechace* via online
3. Klasifikasi: itu diterapkan untuk mengklasifikasikan level dan kefasihan pengucapan mahasiswa pertanyaan guru.

2.3 Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data melalui observasi, pencatatan dan wawancara, penelitian dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah berikut yang diadaptasi dari Miles, Huberman dan Saldana (2014).

1. Kondensasi Data mengacu pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan dan mentransformasi.
 - a) Memilih berarti cara memilih data terbaik atau paling sesuai. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pemilihan data terbaik berdasarkan *pronunciation* mahasiswa.
 - b) Fokus berarti memberi perhatian khusus pada data yang sesuai. Dalam penelitian ini memilih data yang sesuai untuk dianalisis terutama pada pengucapan Mahasiswa dalam bahasa Inggris.
 - c) Menyederhanakan artinya membuat data lebih sederhana atau lebih mudah dimengerti. Dalam penelitian ini peneliti hanya memilih data yang mudah dimengerti berdasarkan kosakata yang terdapat dalam daftar aplikasi digital *speechace*.
 - d) Abstrak berarti mempertimbangkan data secara teoritis atau secara terpisah. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan data

yang didasarkan pada pertanyaan guru kelas bahasa Inggris.

- e) Transformasi berarti membuat perubahan yang lewat atau dramatis dalam bentuk dan penampilan. Dalam penelitian ini hanya memilih data yang benar-benar terkait dengan penelitian.

Itu berarti kondensasi data dalam penelitian ini melalui pengucapan mahasiswa dalam Bahasa Inggris. Data muncul dalam transkripsi dari pandangan berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil pengucapan mereka, melalui pengelompokan level kefasihan, proses kelancaran dalam pencapaian nilai minimal dan nilai maksimal kefasihan, fokus pada kesalahan – kesalahan yang dihasilkan mahasiswa sebelum mencapai level kefasihan.

2. Tampilan data sebagai kumpulan informasi terorganisir yang memungkinkan pengambilan kesimpulan dan pengambilan tindakan berdasarkan jenis dan efektivitas pertanyaan guru di kelas.
3. Verifikasi dan penarikan kesimpulan. Peneliti menjelaskan dan menyimpulkan alasan terjadinya kesalahan pengucapan mahasiswa dalam Bahasa Inggris

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Analisis

Didalam penelitian menggunakan dua model pembelajaran yang di lakukan untuk pengumpulan data yaitu Interactive based learning dan Digital learning. Kedua data tersebut di gunakan untuk menemukan hasil kolaborasi yang signifikan bagi para murid dalam pengucapan kosa kata dalam Bahasa Inggris. Interactive based learning di terapkan dengan cara presentase, tanya jawab dan kuis. Penerapan model interactive based learning ini mengoptimalkan kemampuan mahasiswa sebagai

penyaji materi dan interaksi pengendali dikelas serta penyedia Tanya jawab sebagai wujud keaktifan mahasiswa. Disamping itu mahasiswa yang berperan sebagai penyaji juga menyediakan kuis sebagai instrument untuk memastikan sejauh mana mahasiswa yang berperan sebagai audience memahami materi secara lebih mendalam. Dalam penerapan interactive based learning ini Dosen hanya berperan sebagai fasilitator dan memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada penyaji. Kelebihan dari penerapan model ini mengundang keaktifan lebih mahasiswa karena baik penyaji maupun peserta pembelajaran lainnya memiliki level yang sama yang mengajak seluruh mahasiswa untuk saling berinteraksi secara lebih aktif dan efektif. Dimana permasalahan dalam pembelajaran yang muncul ketika Dosen selaku pengajar adanya kejenuhan dikarenakan focus interaksi hanya terpaku pada satu sumber. Tetapi ketika model ini diterapkan mahasiswa cenderung lebih aktif dan kolaboratif.

Sedangkan penerapan model digital learning yaitu dengan cara menggunakan aplikasi online yang disebut dengan *Speechace*. Model ini diterapkan dengan melatih pengucapan mahasiswa sesuai dengan standarisasi native speaker atau penutur asli. Keberhasilan dari penerapan model ini terlihat dari pencapaian skor mahasiswa dalam mengucapkan daftar kosa kata yang ada dalam aplikasi. Kolaborasi *interactive based learning* dengan *digital learning* disamping yang telah dipaparkan diparagraf sebelumnya juga dikombinasikan dengan memaksimalkan mahasiswa yang sudah memiliki kemampuan diatas rata – rata sebagai leader yang mengontrol mahasiswa lainnya yang masih memiliki kualifikasi kemampuan rata – rata. Dalam hal ini leader mengontrol setiap pelatihan pengucapan mahasiswa yang berperan

sebagai anggota kelompok dan setiap proses pengucapan yang dilakukan akan dianalisis langsung oleh leader setiap kelompok sehingga akan terlihat secara signifikan progress yang dihasilkan oleh mahasiswa tersebut.

Penerapan Kolaborasi Model Interactive Based Learning dan

Digital Learning Dalam Pembelajaran Pronunciation

Model *Interactive Learning* dan *Digital Learning* dalam pembelajaran pronunciation yang mahasiswa lakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Pencapaian Penerapan Kolaborasi Interactive

Penerapan Model Pembelajaran	LEVEL ACHIEVEMENT		
	LOW 50-69	MIDDLE 70-80	HIGH 80-100
Interactive Based Learning	20 students (50%)	15 students (37.5%)	5 students (12.5%)
Digital Learning	15 students (37.5%)	15 students (37.5%)	10 students (25%)
Kolaborasi	5 students (12.5%)	10 students (25%)	25 students (62.5%)

Berdasarkan table di atas, dapat di lihat bahwa hasil dari pencapaian mahasiswa dalam peningkatan kualifikasi dan kefasihan pengucapan Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran based learning dan digital learning secara kolaboratif. Hasil dari peresentase jumlah mahasiswa yang memiliki kemampuan level rendah atau *low* dari 50 % pada penerapan model interactive based learning dan sebanyak 37.5 % pada penerapan model digital learning setelah dikolaborasi kedua model pembelajaran tersebut mengalami penurunan persentase yang signifikan yakni menjadi 12.5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan yang baik yang dapat dimaknai bahwa dengan berkurangnya persentase mahasiswa pada level *low* (level rendah) menginformasikan bahwa penerapan kolaborasi ini mengalami peningkatan secara signifikan. Selain daripada itu persentase yang meningkat pada kualifikasi pencapaian dilevel *high* (tinggi) adalah dimaknai keterbalikan dari hasil persentase pada level *low*. Perubahan ini terlihat dari jumlah 12.5 % pada penerapan interactive based learning model. Sementara pada penerapan digital

learning hasil yang dicapai pada level *high* yaitu sebanyak 25% mahasiswa. Sementara pada hasil kolaborasi model interactive based learning model dan digital learning model diperoleh sebanyak 62.5% mahasiswa yang sudah memiliki tingkat kefasihan tinggi. Hal ini tidak hanya seputar angka dan persentasi jumlah mahasiswa yang mencapai level kefasihan pada penerapan kolaborasi model pembelajaran, tetapi lebih kepada membangun antusiasme mahasiswa sehingga mereka dapat memahami pembelajaran pronunciation dengan lebih significant serta mampu memecahkan permasalahan pembelajaran mereka sendiri melalui penerapan interactive based learning model dan pelatihan yang terstandarisasi oleh penutur asli (native speaker) melalui penggunaan digital learning. Hal ini juga membawa dampak kemajuan zaman yakni pembelajaran tidak hanya sebatas buku text yang dibaca namun lebih kepada pembelajaran on line yang menggunakan aplikasi terapan digital. Kemudahan lainnya juga diperoleh oleh mahasiswa karena aplikasi ini dapat digunakan kapan saja. Tidak hanya dilaptop namun juga di smart

phone yang mahasiswa miliki. Hal ini tentunya sangat memudahkan mahasiswa dalam melatih kefasihan mereka karna tidak ada hambatan dari segi fasilitas pembelajaran. Aplikais ini bias diterapkan dan digunakan kapan saja dan dimana saja. Penerapan kolaborasi ini sangat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran pronunciation melalui interaktif yang diterapkan oleh sesame mahasiswa. Dapat dikatakan bahwa model interactive based learning adalah model yang diterapkan mahasiswa dari mahasiswa dan untuk mahasiswa. Kolaborasi ini dimaknai secara lebih mendalam dengan pelatihan pengucapan yang tanpa harus didampingi selalu oleh Dosen pengajar sehingga hasil pencapaian kefasihan akan tercapai secara lebih signifikan. Dimana mahasiswa akan memiliki waktu dan momen yang lebih flexible diluar jam pembelajaran untuk melatih kefasihan pengucapan menggunakan digital learning. Dan hasil terapannya akan dikolaborasi dikelas menggunakan interactive based learning model. Dalam kondisi ini Dosen benar – benar berperan sebagai fasilitator yang memberi peluang kepada peserta didik untuk mengoptimalkan kemmapuan, kretaitas, berpikikir kritis dan semangat yang tinggi untuk meningkatkan kualifikasi pembelajaran *pronunciation*.

3.2 Hasil Analisis penerapan digital learning dan interactive based learning model

Setelah mahasiswa telah melaksanakan penerapan masing – masing dari model pembelajaran baik interactive based learning dan digital learning, selanjutnya penulis mengarahkan mahasiswa untuk menerapkan kolaborasi kedua model pembelajaran tersebut dengan memodifikasinya. Dimana mahasiswa yang sudah memiliki kualifikasi baik

akan menjadi leader yang mencatat, mengarahkan dan mengontrol mahasiswa lainnya dalam menggunakan digital learning yaitu penerapan aplikasi *speech ace*. Selain daripada itu mahasiswa yang bertugas sebagai leader akan menganalisis setiap proses yang diperoleh oleh mahasiswa yang berposisi sebagai member dalam melaporkan hasil pencapaiannya ketika melatih kefasihan dengan menggunakan digital learning. Mahasiswa leader berperan menganalisis setiap kesulitan maupun kemudahan yang dialami mahasiswa member. Disinilah penerapan ininteractive based learning terjadi. Sehingga baik mahasiswa yang berperan sebagai member maupun leader dapat melakukan interaktif tanya jawab. Berikut adalah table hasil analisis selama proses penerapan model pembeljaran interactive dan digital learning.

Ada beberapa hal yang membuat para mahasiswa sulit mengucapkan kosa kata dalam Bahasa Inggris yaitu pengucapan kata yang diawali oleh bunyi /e/,"ðə", /əbʌv/ dan juga *kerɡivə*/. Hal ini disebabkan karena pengaruh Bahasa pertama yang mereka peroleh yang mana di besarkan dalam budaya tertentu sehingga ini sangat berpengaruh bagi mereka dalam mengucapkan kosa kata yang sifatnya asing terlebih lagi bahasa Inggris.

4. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil kefasihan mahasiswa yang diberikan model *interactive based learning* dengan pencapaian level high sebanyak 12.5 %
2. Terdapat perbedaan hasil kefasihan mahasiswa yang diberikan dengan *digital learning* dengan pencapaian level high sebanyak 25 %

3. Terdapat interaksi dan hasil yang signifikan pada kolaborasi model pembelajaran *interactive based learning* dan *digital learning* dengan meningkatnya persentase kefasihan mahasiswa pada level *high* dan menurunnya persentase jumlah mahasiswa pada level *low*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W. 2001. *A Taxonomy for Teaching and Assesing: A Revision of Blooms of Educational Objectives*. New York: Longman
- Arends, R.I. 2008. *Learning to Teach*. Seven Editions. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Reineka Cipta.
- Ary, D. J. & Razaviech, H. 1979. *Introduction to Research in Education*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Bogdan, R.C. & Biklen, S.K. 1992. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods Limitations of a behavior*
- Elliot, A. R. (1995). Field language phonology: Field independence, attitude, and the success of formal instruction in Spanish as a foreign language. *The Modern Language Journal*, 79(4), 530-542.
- Fathurrahman, M. 2015. *Model – Model Pengajaran Inovativ*. Editor Nurhidayah. Cetakan 1 Penerbit Ar Ruzz Media. Jogyakarta.
- Holzberger, D., Phillip, A., & Kunter, M. (2013). How teachers' self efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 774-786.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu – Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Joyce, B. Weil, M dan Calhoun, E. 2009. *Model of Teaching*. India: Prentice Hall
- Kaklamaou, D., Pearce, J., & Nelson, M. (2012). Food Academic: A Qualitative Study. Department for Education, 1-23
- Keane, D. T. (2012). Leading with Technology. *The Australian Educational Leader*, 34(2), 44.
- Krashen, S.D. (1982). *Principle and practice in second language acquisition*. New York: Pergamon
- Lai, Y.H., Huang, F.F. & Yang, H. H. (2012). The Effect of Nutrition Education System for Elementary School Students in Nutrition Knowledge. *Journal of Oriental Institute of Technology*, 32, 115-123.
- Lincoini, Y.S & Guba E.G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills California. Sage Publication, Inc
- Mercury, M.F., Tastra, D.Kd & Suwatra. (2015). *Pengaruh model PBL Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII*