

PENGGUNAAN REALITY MEDIA DALAM MENULIS BAHASA INGGRIS PADA MAHASISWA JURUSAN PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA

Dahlia Sirait¹⁾, Yulia Sari Harahap²⁾
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah¹⁾
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah²⁾
dahliairait25@gmail.com
kiwing18@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis kalimat bahasa inggris menggunakan reality media pada siswa jurusan psikologi. Kemampuan menulis kalimat bahasa inggris yang berasal dari bukan jurusan pendidikan bahasa inggris mengalami kesulitan dalam membuat sebuah kalimat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data siswa agar dapat mengetahui permasalahan siswa dan kemampuan mereka dalam menulis kalimat bahasa inggris menggunakan reality media. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester satu jurusan Psikologi Universitas Medan Area sebanyak 30 orang. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data berbentuk observasi, wawancara langsung dan memberikan test kepada siswa. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu test latihan dan reality media. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh bahwa reality media atau gambar merupakan media yang sering digunakan oleh dosen untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Inggris pada jurusan psikologi sebagai media gambar dengan menjelaskan dan memberikan gambar sebagai alat untuk menulis kalimat bahasa inggris sebagai kemampuan untuk menulis kalimat tersebut. Selain itu penggunaan gambar tergantung pada kemampuan dan inisiatif pengajar sendiri untuk menerapkan di dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata kunci: *Kemampuan, Menulis kalimat, Bahasa Inggris, Reality Media*

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in the ability to write English sentences using reality media in students majoring in psychology. The ability to write English sentences that come from non-English education majors has difficulty in making a sentence. This study uses a qualitative descriptive method that aims to collect student data in order to know students' problems and their ability to write English sentences using reality media. The population in this study was 30 first semester students majoring in Psychology at Medan Area University. The data used in this study were data in the form of observation, direct interviews and giving tests to students. The instruments used in data collection were exercise tests and reality media. Based on the results of data processing, it was obtained that reality media or pictures were media that were often used by lecturers to improve the ability to write English sentences in psychology majors as a media of images by explaining and providing pictures as a tool for writing English sentences as the ability to write these sentences. In addition, the use of images depends on the ability and initiative of the teacher himself to apply in learning English.

Key words: *Ability, Writing Sentences, English, Reality Media*

1. PENDAHULUAN

Dalam menerapkan pembelajaran bahasa inggris khususnya pada mahasiswa non english atau yang merupakan diluar pendidikan bahasa inggris, tentunya mengalami kesulitan untuk menerapkannya baik

dari segi internal maupun eksternal. Dalam segi internal kita dapat mengetahuinya dengan penerapan sistem perencanaan pembelajaran, media atau strategi pembelajaran begitu juga dengan rencana pembelajaran per semester. Tidak

lebih dari pengembangan didalam kelas, sedangkan secara eksternal adalah persyaratan atau kebijakan pemerintah yang mewajibkan semua jurusan akan mahir dalam bahasa inggris.

Untuk melihat itu semua kita membutuhkan proses belajar dan mengajar yang baik khususnya mengajar yang bukan jurusan non english, haruslah dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat antusias dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pengajaran bahasa Inggris pada jurusan *non-English*, mempunyai penekanan materi yang berbeda tentunya dengan yang jurusan bahasa Inggris itu sendiri. Namun demikian jurusan *non-English* juga seharusnya menguasai beberapa skill bahasa Inggris.. Salah satunya adalah kemampuan menulis. [2] menyatakan bahwa bahasa adalah suatu system symbol-simbol bunyi yang digunakan untuk komunikasi manusia. Sementara komunikasi itu bisa dilakukan dengan bahasa tulis, lisan, maupun isyarat.

Mahasiswa non bahasa Inggris harus mampu membuat kalimat bahasa Inggris, sebagai bahan nanti ketika membuat paragraph dalam pembuatan tulisan yang lebih kompleks dan mengetahui jelas bagaimana menyusun kata menjadi kalimat.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada penulis menggunakan reality media sebagai media untuk pembelajaran yang akan membantu dalam sistem pembelajaran yang ada. Penulis akan membantu meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa inggris menggunakan reality media pada mahasiswa jurusan psikologi Universitas Medan Area.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan reality media untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa inggris?
2. Apakah reality media dapat memperbaiki kemampuan menulis bahasa inggris pada mahasiswa Psikologi?

Tujuan

Tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa inggris dengan menggunakan reality media pada mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Medan Area .
2. Memperbaiki kemampuan menulis kalimat bahasa inggris menggunakan reality media pada mahasiswa jurusan psikologi Universitas Medan Area.

Tinjauan Pustaka

Pengertian Menulis

Tarigan mengemukakan pendapatnya tentang pengertian menulis dengan memperjelas keterangan dalam Kamus Besar BahasaIndonesia (KBBI) mengenai membuat huruf dengan pena, yaitu menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik tersebut.

Adapun tahapan latihan menulis yaitu :

1. Mencontoh yaitu pembelajar menulis sesuai contoh
2. Reproduksi yaitu pembelajar menulis tanpa ada model
3. Rekombinasi/tranformasi yaitu pembelajar mulai berlatih menggabungkan kalimat-kalimat yang pada mulanya berdiri sendiri

menjadi gabungan beberapa kalimat,

4. Menulis terpimpin, yaitu pembelajar mulai berkenalan dengan alinea,
5. Menulis yaitu menulis bebas untuk mengungkapkan tahap ide dalam bentuk tulisan yang sebenarnya, misalnya menulis laporan, menulis makalah, menulis berita dan sebagainya.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan produktif yang melibatkan aktifitas alat berpikir dengan mencurahkan ide, gagasan atau perasaan untuk mencapai tujuan kedalam bentuk bahasa tulis dengan diorganisasikan secara sistematis dan logis sehingga dapat dipahami pembaca dan memiliki arti dalam satu paragraph.

Pengertian Kemampuan Menulis

Menurut [14] kemampuan menulis adalah suatu kemampuan dimana di dalamnya terdapat serangkaian aktivitas yang terjadi dan melibatkan beberapa fase, yaitu pra penulisan (persiapan), fase jpenulisan (pengembangan isi karangan), dan pasta penulisan (penyempurnaan tulisan). [1] menyatakan kemampuan atau keterampilan menulis adalah keterampilan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. [2] menyatakan keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif lisan melibatkan aspek, yaitu: (a) penggunaan ejaan, (b) kemampuan menggunakan diksi/kosakata, (c) kemampuan menggunakan kalimat, (d) penggunaan jenis komposisi (gaya penulisan, penentuan ide, pengolahan ide, dan pengorganisasian ide).

Pengertian Media

Media didefinisikan dari bahasa latin yang artinya plural adalah “medium” yang artinya pesan mediator dari pengirim ke penerima. Media memiliki arti yang luas, banyak orang memberikan pembatasan dari definisi media. [7] menyatakan “media adalah beberapa variasi tipe dari komponen dalam seorang lingkungan siswa dapat merangsang itu untuk mempelajari”.

Dalam pengertian yang lain [4] menyatakan bahwa media biasanya audiovisual atau elektronik untuk memindahkan atau mengirimkan pesan.

Realia Media

Realia artinya menggunakan item nyata yang ditemukan dalam kehidupan sehari – hari sebagai media untuk mengajar bahasa inggris. Menurut [8] realia atau item nyata berguna untuk mengajar dan pembelajaran. Objek yang menarik secara intrisik dapat menyediakan sebuah point yang bagus untuk berbagai hasil bahasa dan kegiatan komunikasi. Sehingga realia sangatlah penting. Disini ada beberapa jenis realia yang dapat digunakan, adalah sebagai berikut:

- 1). Objek nyata atau real object, yaitu itu dapat ditunjukkan kepada mahasiswa dengan alat – alat yang ada disekitar kelas seperti (buku, pensil, tas, pulpen dan juga penggaris) atau juga gambar yang ada didalam ruangan kelas seperti (meja, kursi, papan tulis, dan spidol), dan bagian – bagian tubuh (tangan, mata, rambut dan hidung).

- 2). Replika dari objek yang tidak mungkin dibawa ke kelas seperti hewan (kucing, kambing, singa, dan anjing), dan alat transportasi (bus, pesawat, dan

mobil), dan juga pekerjaan (guru, polisi, dan dokter).

2. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mengumpulkan data siswa agar dapat Mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa inggris dengan menggunakan reality media pada mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Medan Area dan untuk memperbaiki kemampuan menulis kalimat bahasa inggris menggunakan reality media pada mahasiswa jurusan psikologi Universitas Medan Area Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memberikan suatu fenomena atau penggambaran kondisi apa yang bisa tanpa manipulasi terhadap salah satu variabel. [5] mengatakan, "Deskriptif kualitatif menggambarkan sesuatu dan menganalisis kondisi yang ada". Sedangkan penelitian kuantitatif untuk melihat hasil score dari kemampuan menulis kalimat bahasa inggris.

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode deskriptif- analitis dengan pendekatan kualitatif, dimana data tersebut berwujud kata – kata dan bukan rangkaian angka yang telah dikumpulakn dan diproses berdasarkan analisis.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Medan Area Jalan Kolam No.1 Medan Estate, Medan.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian sebagai sumber data yang memiliki karakteristik didalam suatu

penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 jurusan Psikologi yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah pemilihan wakil dari seluruh objek penelitian. Berdasarkan populasi yang ada, peneliti mengambil 30 siswa secara acak sebagai penelitian populasi.

Instrumen Penelitian

Test ini menggunakan reality media dalam bentuk rubrik test tulisan dan rubrik pengamatan (non test) untuk membuatnya sesuai dengan tujuannya; Uji reliabilitas test akan dipertahankan dengan mencobanya. Penulis akan meminta siswa menulis kalimat bahasa inggris dengan menggunakan reality media.

Teknik Mengumpulkan Data dan Analisis Data

Untuk mengumpulkan data penelitian ini dilakukan sejak saat mengidentifikasi masalah, saat observasi dalam kelas dengan pengisian lembar observasi yang dilakukan peneliti, dan mengumpulkan hasil kerja mahasiswa untuk dihitung tingkat perbaikannya. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada beberapa mahasiswa untuk mengetahui hasil dari media yang dipakai untuk perbaikan hasil belajar, hasil penilaiannya berupa rubric penilaian.

Menganalisis data menurut[13], peneliti akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan tugas - tugas mahasiswa yang menulis kalimat bahasa inggris dengan realia.
2. Mereduksi data - data menulis kalimat bahasa inggris.

3. Penyajian data yaitu menganalisis dan mendeskripsikan tulisan – tulisan kalimat bahasa Inggris.
4. Penarikan kesimpulan dilakukan dari pengumpulan data- data dari permasalahan yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada reality media yang digunakan peneliti menggunakan media gambar dengan menjelaskan dan memberikan gambar sebagai alat untuk menulis kalimat bahasa Inggris sebagai kemampuan untuk menulis kalimat tersebut. Menulis juga membutuhkan waktu untuk berfikir, baik itu mencari ide yang akan ditulis dan kosakata (vocabularies) dan lagi membutuhkan kemampuan tata bahasa. Dengan menggunakan media gambar, mahasiswa lebih mudah dan cepat dalam membuat ide kalimat. Mengapa demikian, karena ada visual yang membantu percepatan munculnya ide dan kosa kata yang muncul setelah mengetahui gambar tersebut. Apabila mengalami kesulitan dalam kosa kata kata hal tersebut merupakan kewajaran akan tetapi dapat diselesaikan dengan cara membuka kamus bahasa Indonesia-Inggris ataupun dengan bertanya pada dosen yang bersangkutan. Pada saat wawancara dan pengamatan dosen secara langsung dengan mahasiswa masih ada beberapa bantuan kepada mahasiswa dalam menemukan kosakata sulit, baik itu secara langsung maupun tidak. Misalkan dengan memberitahu langsung kata-kata bahasa Inggrisnya atau hanya dengan mengarahkan dalam penyesuaian kosa kata dalam kamus. Karena tidak semua mahasiswa mampu menggunakan kamus bahasa Inggris-Indonesia ataupun sebaliknya dengan baik dan benar.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, rata-rata hasil nilai kerja mahasiswa meningkat dari kemampuan awal. Dengan kondisi tersebut, sehingga mereka lebih konsentrasi ke gambar dan suhu ruangan yang biasanya panas dapat sedikit teralihkan. Akan tetapi kelemahannya, karena baru treatment awal sehingga ada kemungkinan mahasiswa tertarik karena hal baru dari biasanya dan gambar masih terfokus pada satu layar. Dan ketika mereka harus membuat kalimat berdasarkan gambar, mereka terburu-buru, padahal mereka masih harus mencari bahasa Inggris nya dalam kamus mereka masing-masing. Sehingga diantara mereka khawatir dengan hilangnya gambar tersebut ide mereka akan hilang. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan mereka akan lebih tertarik lagi apabila gambarnya dapat mereka pegang. Reality media yang digunakan yaitu reality media yang ada didalam kelas yang meliputi poster, marker, picture dan benda lain yang ada di ruangan kampus. Untuk melaksanakan peneliti menggunakan sebuah reality media yang ada didalam kelas.

Reality Media dapat Memperbaiki Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Inggris pada Mahasiswa Psikologi

Pada kegiatan perkuliahan, reality media sudah tidak ditampilkan pada layar LCD, akan tetapi dibuat pada kertas yang berukuran sedang supaya mudah diamati dan dipahami oleh mahasiswa. Gambar akan dibagikan kepada mahasiswa setelah penjelasan materi. Menurut hasil pengamatan dosen kolaborator, pada setiap perkuliahan, penggunaan gambar

penampilan gambar nampaknya sedikit lebih sesuai dan lebih tepat dengan melihat respon dari mahasiswa serta aktifitas pembelajaran dalam kelas. Selain itu, didukung dengan peningkatan nilai mahasiswa yang telah teruji. Setelah diulang kembali pada pertemuan ke dua, baru terlihat bahwa penggunaan gambar yang tepat memang dengan menggunakan gambar nyata dalam kertas dengan ukuran yang cukup.

Pada pertemuan ini treatment lebih mengena karena; media yang digunakan berupa lembar kertas bergambar, sehingga mahasiswa dapat memegangnya sesuai dengan yang mereka kehendak. Selain itu, mahasiswa dikelompokkan supaya lebih terkondisikan. Dan memudahkan mahasiswa berdiskusi dengan teman sekitarnya karena posisi dalam kelompok tepat. Diteruskan dengan mahasiswa yang telah mengalami treatment sebelumnya sehingga lebih cepat tanggap dengan instruksi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah diobservasi dan diberikan test tertulis untuk menulis kalimat bahasa inggris dengan reality media yaitu gambar dapat meningkatkan hasil nilai mahasiswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai kerja mahasiswa menulis kalimat bahasa inggris serta hasil, Selain data pengujian statistic deskriptif, berdasarkan pengamatan kolaborator menunjukkan adanya peningkatan aktifitas mahasiswa dalam kelas yang semakin baik dalam merespon instruksi dosen. Serta peningkatan nilai hasil kerjamembuat kalimat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat kesimpulan dari penelitian ini adalah Reality media atau gambar merupakan media yang sering digunakan oleh dosen untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Inggris pada jurusan psikologi sebagai media gambar dengan menjelaskan dan memberikan gambar sebagai alat untuk menulis kalimat bahasa inggris sebagai kemampuan untuk menulis kalimat tersebut. Selain itu penggunaan gambar tergantung pada kemampuan dan inisiatif pengajar sendiri untuk menerapkan di dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Meningkatnya kemampuan menulis kalimat bahasa Inggris di jurusan Psikologi dengan nilai rata – rata 80, 83 yang merupakan meningkatnya kemampuan menulis siswa dengan menggunakan reality media yaitu media gambar yang dikategorikan tinggi dan terdapat motivasi siswa untuk menulis kalimat bahasa inggris pada jurusan psikolgi meningkat dengan adanya reality media.

Saran

Setelah melakukan penelitian, pengolahan data maka ada beberapa saran bagi guru, yaitu sebagai berikut:

Untuk menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan reality media sebagai media pembelajaran dalam menulis kalimat bahasa inggris sebaiknya dosen harus membuat perencanaan yang baik, fasilitas dan media yang memadai, dan menambah vocabulary yang ada ketika mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. (2006). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ahmad Rofi'uddin & Darmiyati Zuhdi. (1999). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi. Jakarta: Dirjen Dikti, Depdikbud.7
- Anita, Sri W, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Bogdan, R.C., Biklen, S.K. 1982. *Qualitative Research for Education: an introduction to theory and method*. Boston: Allyn and Bacon. Inc
- E Wilson, et al (2011). *Modelling the development of written language. Reading and writing* 24, 203 – 220.
- Gagne, R. M & Driscoll, M.P. (2007). *Essential of Learning for Instruction*. New Jersey
- Harmer, Jeremy. 2002. *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman
- Hidayat, Asep Ahmad. (2006). *Filsafat Bahasa Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna dan Tujuan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.