

Pengembangan Media Papancatat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Level Pemula Indonesia

Rustan S¹, Abd. Rahman²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

¹rustan_santaria@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Papancatat sebagai alat bantu pembelajaran bagi mahasiswa bahasa Inggris tingkat pemula di IAIN Palopo. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa menghadapi kesulitan dalam menguasai bahasa Inggris akibat minimnya minat belajar dan strategi pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh dosen. Media Papancatat dikembangkan sebagai solusi untuk memotivasi mahasiswa dan membantu dosen dalam proses pembelajaran. Evaluasi ahli media, ahli materi, dan pengguna menunjukkan bahwa Media Papancatat dinilai positif dan layak digunakan, meskipun perlu beberapa revisi kecil. Rekomendasi penelitian adalah untuk melanjutkan tahap evaluasi guna memastikan kesempurnaan dan efektivitas Media Papancatat yang dikembangkan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Media Papancatat, Pembelajaran Interaktif*

Pendahuluan

Proses pembelajaran saat ini sebagian besar hanya menggunakan buku sebagai media untuk belajar (Muammar & Suhartina, 2018; Eva dkk., 2020). Dosen menjelaskan kembali secara mendetail materi yang sudah ada dalam buku. Mengajar dengan hanya menggunakan buku, memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan yang dimaksud diantaranya, meniadakan interaksi pembelajar dengan pendidik. Selain itu, buku juga tidak bisa menampilkan aksi, interaksi, dan kreasi minimal sama dengan ketika dosen menggunakan media. Melalui proses belajar mengajar seperti itu, dirasa kurang optimal memberikan hasil belajar yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mutia & Leonard, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara awal penulis dengan para pengajar bahasa Inggris di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kedosenan, Fakultas Syariah, dan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palopo, ditemukan nilai rata-rata pada mata pembelajaran Bahasa Inggris untuk mahasiswa tingkat pemula (beginner) masih belum memuaskan yaitu 62,35 (pada semester I tahun pembelajaran 2018/2019). Nilai tersebut kurang dari standar nilai yang ideal untuk mata pembelajaran Bahasa Inggris di IAIN Palopo, yaitu masih rata-rata di bawah 70. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pembelajaran Bahasa Inggris khususnya tingkat pemula (beginner) adalah antara lain minimnya sumber bacaan yang relevan dan penggunaan media

interaktif yang melibatkan pembelajar secara aktif, komunikatif melalui rangsangan kognisi, afeksi, dan kinestetik secara simultan (Leonard, 2016; Meliantina, 2019; Astawa dkk., 2020).

Penelitian ini berusaha menghubungkan antara peran media papancatat (noteboard) yang visual-kognitif dan teori konstruktivime pendidikan sebagai teori belajar seperti yang dinyatakan oleh (Liliwari, 2018) tentang bagaimana manusia memperoleh pengetahuan melalui proses belajar dan bagaimana konstruktivime menyoroiti konstruk/bangunan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman dari kehidupan nyata dimana pengalaman tersebut menghasilkan makna.

Suatu alternatif yang ditawarkan pada projek ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif dan terlibat berupa papancatat atau noteboard tersebut. Media tersebut berbentuk persegi empat dengan ukuran 40 X 50 cm. yang terbuat dari papan tripleks milamin berwarna putih dan licin serta papat ditulis dengan spidol yang mudah terhapus (Purwanto, 2013; Nurcahyanti dkk., 2014; Sartika, 2018). Produk media pembelajaran ini sebelumnya diberi nama *small white board* (SWB) (Liwicki & Bunke, 2007; Xu & Moloney, 2011; Alparslan & İçbay, 2017) (sebuah paper, dipresentasikan oleh penulis pada Asia TEFL Conference di Jogjakarta pada tahun 2016) yang merupakan hasil inspirasi penulis dari media pembelajaran jaman pra-kemerdekaan Republik Indonesia. Media kuno tersebut juga dikenal dengan nama sabak atau batu tulis pada jaman dulu yang terbuat dari batu alam dengan pena yang disebut grik (Lestari, 2019; Kurniawan & Ansosry, 2020). Alat ini digunakan pada masanya mendahului penggunaan kertas sebagai alat tulis kertas di masa kini.

Dalam penggunaan media papancatat (Noteboard) memberi peluang mahasiswa berpartisipasi secara aktif, interaktif, dan terlibat dalam proses pembelaran antardosen dengan mahasiswa maupun antarmahasiswa dengan mahasiswa.

Untuk itu, pendidik perlu merancang, menyediakan, atau memilih suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah menyerap materi pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Inggris. Jenis media yang dapat digunakan adalah media dalam strategi pembelajaran personal maupun dalam bentuk kelompok kecil, berpasangan, dan kelompok kelas besar (Parta, 2016; Widyawati & Prodjosantoso, 2015). Dengan tersedianya media pembelajaran seperti ini diharapkan dapat mengarahkan mahasiswa mendapatkan informasi yang utuh berlangsung secara efektif, efisien, aktif, iteraktif, dan menarik. Dengan pertimbangan tersebut, media papancatat (Noteboard) dipandang dapat memberikan rangsangan yang bervariasi pada ranah sikap, kognisi, dan motorik/kinestetik pembelajar secara simultan.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk melengkapi penelitian sebelumnya guna meraih hasil yang lebih komprehensif. Metode yang digunakan mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli dan uji coba terhadap mahasiswa. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung presentase dan skor rerata tanggapan dari validator. Data penilaian dari validator dijadikan acuan untuk merevisi produk, sedangkan desain produk dinilai menggunakan lembar validasi

dengan skala Likert (Ambiyar & D, 2019). Kategori kelayakan produk ditentukan berdasarkan skor rerata dan presentase hasil dari penilaian validator.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

Dengan demikian, penelitian ini menggabungkan kedua teknik analisis data untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan sesuai dengan kebutuhan.

Hasil

Dalam mendesain Penggunaan Media Papancatat ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah, (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation.

Analysis

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di IAIN Palopo, yang terletak di Kota Palopo, Sulawesi Selatan, bertujuan untuk mengembangkan sebuah media yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran dan memotivasi mereka dalam belajar. Media yang akan dikembangkan adalah desain dan strategi pembelajaran dengan RPP HOTS (Higher Order Thinking Skills) serta penggunaan Media Papancatat (Noteboard). Peneliti memilih untuk mengembangkan Media Papancatat ini karena dianggap dapat mewakili para pembelajar bahasa Inggris level pemula di Indonesia dan juga relatif murah serta mudah digunakan.

a. Analisis Mahasiswa

Observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam menguasai pembelajaran bahasa Inggris. Selain minimnya minat belajar, strategi, pendekatan, model, metode, teknik, perangkat, dan moda pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Kurangnya inovasi dan kreativitas dari para dosen menjadi salah satu penyebab utama permasalahan tersebut tidak terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti berusaha menemukan solusi dengan mengembangkan Media Papancatat untuk membantu dosen dalam proses pembelajaran serta memotivasi mereka untuk menciptakan media pembelajaran sendiri guna membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Inggris pemula.

b. Sumber Daya yang Tersedia

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo memiliki dosen dengan kapasitas profesional yang memadai serta fasilitas seperti ruang kuliah dan laboratorium bahasa. Meskipun demikian, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa menghadapi tuntutan hidup di era 4.0, termasuk penggunaan media pembelajaran interaktif.

c. Agenda Kerja

Agenda kerja peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Jadwal: Rancangan desain pengembangan penggunaan media Papancatat pada mata kuliah Vocabulary and Idiom telah berlangsung selama 1 bulan, dari Februari 2021 hingga Maret 2021.
- 2) Tim: Pengembangan media ini melibatkan tim kerja dengan tugas dan peran masing-masing, termasuk peneliti sebagai pembuat produk dan tim ahli untuk menilai media dan materi.
- 3) Struktur Materi: Materi yang akan disajikan dalam penggunaan Media Papancatat mengikuti kurikulum Berbasis KKNi yang berlaku di IAIN Palopo. Materi pokok mencakup The Parts of Speech, kosakata secara umum, dan idiom.

Design

a. Menyusun Peta Kebutuhan atas Penggunaan Media Papancatat

Dengan menyusun peta kebutuhan Penggunaan Media Papancatat, peneliti dapat menghasilkan beberapa hal yang diperlukan dalam pengembangan Media Papancatat ini. Pertama, peneliti melakukan observasi di IAIN Palopo dan melakukan wawancara terkait kondisi mahasiswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar. Hasil observasi ini menjadi langkah awal dalam mendesain media yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap mahasiswa. Selanjutnya, peneliti merancang strategi pembelajaran HOTS dengan menggunakan Media Papancatat berdasarkan pedoman dari Surat Edaran Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 14 tahun 2019. Modul yang digunakan tidak hanya memberikan penjelasan tentang cara mendesain strategi pembelajaran HOTS dengan menggunakan Media Papancatat secara baik, tetapi juga menjelaskan cara menyusun strategi yang inovatif dan kreatif.

b. Mendesain Pembelajaran: RPP

Pembelajaran menggunakan Desain RPP High Order Thinking Skill (HOTS) bertujuan agar mahasiswa dapat memahami dan mengembangkan konsep dasar Vocabulary dan Idiom dalam Bahasa Inggris, serta menguasai kompetensi abad 21 seperti critical thinking, creativity, collaboration, communication, dan compassion. Desain pembelajaran ini mengadaptasi pedoman dari Modul Pelatihan Merdeka Belajar dan disesuaikan dengan kurikulum serta kebutuhan mahasiswa.

Development

Peneliti melakukan penentuan strategi pembelajaran dengan mengadaptasi tipe dan strategi pembelajaran dari Modul Pelatihan Merdeka Belajar.

TIPE DAN STRATEGI PEMBELAJARAN						Berhasrat Berhasil Berkemajuan
TIPE	CATHEGIRY - JENJANG - CAPAIAN	ANGGAPAN/ASUMSI FUNGSI - TUGAS	STRATEGI - TEORI	PENDEKATAN - MODEL	METODE - TERNIK - PERANGKAT - MODA	
I	GOOD TEACHER Pendidikan: semua; Max. 5%	Guru/Dosen adalah orang yang serba tahu Teaching as Telling or Transmission; Menyampaikan.	Direct Inst., Individual Inst.; COGNITIVISM.	Personal Model: Classical, Forum,	Ceramah; Teknik: Presentasi Lembar Tes Offline/Online/Both	
II	VERY GOOD TEACHER Pendidikan Dasar; Max. 50%	Guru/Dosen dan maha[siswa] duaduanya harus aktif. Guru/Dosen aktif memberi dan maha[siswa] aktif menerima; Teaching as Helping Student Learn or Teaching as Making Learning Possible; Membantu maha[siswa] belajar;	Direct Inst., Interactive Inst.; BEHAVIORIM.	Contextual: Personal, Sosial/Collaborative, Scientific Model: PBI, TBL, ABL, GBL,	Guru/Dosen dan maha[siswa] dua-duanya harus aktif. Guru/Dosen aktif memberi dan maha[siswa] aktif menerima. Guru/Dosen kerjanya membantu maha[siswa] dengan berbagai cara agar mereka menerima, memahami dan menguasai materi dengan berbagai cara, mulai dari menyampaikan, menjelaskan, memberi contoh, memperagakan, mempraktekkan, mempertanyakan, membandingkan, membuat yang baru dan sebagainya. Disini dituntut maha[siswa] aktif dan dengan demikian dosennya terlebih dahulu juga aktif; Teknik: Fasilitasi, bimbingan, pantau, Rubrik, Lembar Tes, Offline/Online/Both	
III	EXCELLENT TEACHER Pendidikan Menengah dan Tinggi; Max. 90%	Maha[siswa] adalah orang yang kaya ilmu dan pengalaman, sejak kecil. Mereka sudah mendengar, membaca, melihat, dan berdiskusi tentang banyak hal; Teaching as Organizing Students' Activities; Mengatur kegiatan maha[siswa]	Indirect Inst., Interactive Inst., Experiencing Inst.; CONSTRUCTIVISM	Contextual: Sosial/Cooperative, Scientific Model: PBL, PrBL,	Tanya jawab diskusi, kerja kelompok, role play, mencari, mengeksplorasi, mengeksperimen dan sebagainya; Teknik: TST, TGT, Jigsaw, LAS, Rubrik, Asemen, Offline/Online/Both Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Abad 21: Critical thinking, Creating, Collaborating, Communicating (4-C) plus Compassing (5-C)	

La PENA Institute Framework

Gambar 1. Tipe dan Strategi Pembelajaran

Selain itu, peneliti membuat storyboard Media Pembelajaran Papancatat (Noteboard) dengan menggunakan produk sebelumnya yang diberi nama small white board (SWB) dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih fokus pada Indirect Instruction, Interactive Instruction, dan Experiencing Instruction dengan model Project Based Learning (PBL) serta metode diskusi dan teknik tudassipulung atau round-table seminar.



Gambar 2. Produk ini berbahan tripleks whiteboard berbentuk persegi panjang dengan ukuran lebar 33 cm dan panjang 43 cm berat 200 g.



Gambar 2. Proses belajar interaktif mahasiswa sebelum perubahan desain pembelajaran dari konvensional ke pembelajaran dengan strategi tipe 3 (Indirect instruction, Interactive Instruction dan, Experiencing Instruction).

Gambar-gambar yang disajikan menunjukkan proses belajar interaktif mahasiswa dari konvensional ke pembelajaran yang lebih inovatif.

a. Validasi Ahli Media

Tabel 2. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media Pembelajaran Tahap Awal

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Frekuensi	0	0	10	10	0
Presentase	0%	0%	50.00%	50%	0%

Tabel 3. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media Pembelajaran Tahap Revisi

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	4	16
Presentase	0%	0%	0%	16.66%	83.33%

Tabel 4. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media: Tahap Revisi – Kegunaan/manfaat

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	4	16
Presentase	0%	0%	0%	14.28%	85.71%

Tabel 5. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media: Tahap Revisi – Efektivitas & Artistik/ Aestetika

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	4	16
Presentase	0%	0%	0%	50%	50%

Tabel 6. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media: Tahap Revisi – Integrasi Media

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	4	16
Presentase	0%	0%	0%	13.79%	86.20%

Tabel 7. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media: Tahap Revisi – Relevansi

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	4	16
Presentase	0%	0%	0%	0%	100%

Tabel 8. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Media: Tahap Revisi – Interaktif

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	4	16
Presentase	0%	0%	0%	28.57%	71.42%

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 9. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Ahli Materi Pembelajaran Tahap Awal

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	3	16	1
Presentase	0%	0%	12.16%	86.48%	6.75%

Tabel 10 Frekuensi dan Presentase Tanggapan Validasi Ahli Materi Pembelajaran Tahap Awal

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	0	0	6	14
Presentase	0%	0%	0%	24%	76%

c. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan

Tabel 11. Persentase Kepraktisan Papancatat/NOTEBOARD

d.

No.	Sbjek	Presentase	Tingkat Kriteria
1	Dosen Bahasa Inggris	64%	Positif/Layak
2	Mahasiswa 1	86%	Sangat Positif/Layak
3	Mahasiswa 2	99.98%	Sangat Positif/Layak
4	Mahasiswa 3	100%	Sangat Positif
5	Mahasiswa 4	99.99%	Sangat Positif/Layak
6	Mahasiswa 5	99.99%	Sangat Positif/Layak

Implementation

Tabel 12. Frekuensi dan Presentase Tanggapan Dosen Penggampu MK Bahasa Inggris – Vocabulary dan Idiom

Kategori	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Bobot	1	2	3	4	5
Frekuensi	0	1	5	12	2
Presentase	0%	2.66%	20%	64%	13.33%

Tabel 13 Hasil Angket Mahasiswa Semester Gasal Kelas V-A Progran Studi Bahasa Inggris FTIK-IAIN Palopo Tahun Ajaran 2021

No	Nama Mahasiswa	Hasil Presentase	Tingkat Kriteria	Komentar dan Saran
1	Muharnin	86	Sangat Positif /Layak	Untuk nomor 1, 3, 4, 9, dan 10 saya pilih cukup layak karena menurut saya media itu cukup menarik dan lumayan efektif. Untuk nomor 2, 5, 6, 7, 8 saya pilih sangat layak karena sangat menarik, sangat efektif, bisa mengembangkan pikiran pelajar menjadi lebih cerah dan tidak membuat kita cepat bosan.
2	Yulna Nursyayani	99.98	Sangat Positif /Layak	Menurut saya ini sangat menarik dan bagus. Memudahkan dalam melakukan pembelajaran dan mngembangkan kemandirian, ketrampilan dan kreatifitas masing-masing. Media ini juga adaptif terhadap pokok bahasan pembelajaran.
3	Nurmi	99.99	Sangat Positif /Layak	Pendapat saya mengenai pembelajaran menggunakan note board, sangat bagus, kreatif dan cukup menarik untuk di gunakan untuk pembelajaran. Karena saat pembelajaran berlangsung akan sangat menyenangkan menggunakan note board tersebut selama pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik. Akan tetapi, jika note board di gunakan setiap pembelajaran mungkin sedikit kurang baik, karena Jika menggunakan note board
4	Reski Nur Hidayah	99.99	Sangat Positif /Layak	Pendapat saya mengenai media pembelajaran papancatat, menurut saya penggunaan media ini sangat mudah untuk digunakan dan juga untuk diakses siswa. Materi yang dipaparkan pada media ini juga efektif dan praktis apalagi bila ada pelajaran yang menggunakan gambar, grafik, bagan, dan lainnya akan memudahkan siswa atau pelajar dalam memahaminya.
5	A. Besse Ashel	99.99	Sangat Positif /Layak	Untuk nomor 1,4,5,6,8,9,10 cukup layak karena penggunaan media tersebut cukup efektif dan menarik untuk di terapkan

Evaluation

Tahap terakhir untuk model pengembangan ini adalah evaluation. Pada tahap ini dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif. Tetapi pada kenyataan di lapangan, peneliti tidak melakukan evaluasi. Ini karena rumusan masalah pada penelitian ini hanya sebatas valid atau tidak validnya dan praktis atau tidak praktisnya Media Papancatat yang dikembangkan. Jadi karena alasan inilah peneliti tidak melakukan evaluasi formatif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menyajikan pengembangan Media Papancatat sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa tingkat pemula di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IAIN Palopo. Penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, di mana ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bahasa Inggris, terutama disebabkan oleh minimnya minat belajar dan penggunaan strategi pembelajaran konvensional.

Dalam mendesain Media Papancatat, peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang melibatkan lima langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Langkah analisis mencakup penelitian terhadap kondisi mahasiswa, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran yang sudah ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa, sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis.

Langkah desain dan pengembangan melibatkan penyusunan peta kebutuhan, perancangan strategi pembelajaran HOTS, dan validasi media oleh ahli serta mahasiswa. Media Papancatat dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa dan pedoman dari Surat Edaran Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 14 tahun 2019.

Implementasi Media Papancatat dilakukan dengan melibatkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hasil angket dari dosen dan mahasiswa menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi terhadap media ini. Namun, evaluasi formatif terhadap media tersebut belum dilakukan dalam penelitian ini.

Penggunaan Media Papancatat sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, di mana mahasiswa secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh (Huang dkk., 2010; Lucas dkk., 2014; Ruhalahti dkk., 2017) mendukung konsep ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan oleh mahasiswa.

Penggunaan strategi pembelajaran HOTS dalam Media Papancatat juga sesuai dengan teori Bloom's Taxonomy yang menekankan pada tingkat pemikiran tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan mencipta. Penelitian oleh (Widana, 2017; Retnawati, 2018) mengonfirmasi pentingnya memunculkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Harandi, 2015; Lin dkk., 2017; Puspitarini & Hanif, 2019). Media interaktif memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan berorientasi pada mahasiswa, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan Media Papancatat berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris bagi mahasiswa tingkat pemula. Media ini dapat membantu meningkatkan minat belajar dan memperbaiki pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya penggunaan model pengembangan ADDIE dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Kesimpulan

Media Papancatat yang dikembangkan telah memperoleh penilaian positif dari ahli media, ahli materi, dan pengguna. Penilaian dari ahli media dan ahli materi menghasilkan nilai kumulatif sebesar 548.96, yang setara dengan 73.83%. Penilaian ini termasuk dalam kategori $61\% \leq RS < 80\%$, yang menunjukkan bahwa media tersebut dinilai positif atau layak dan valid untuk digunakan.

Selain itu, penilaian dari pengguna menghasilkan nilai kumulatif sebesar 548.96, yang setara dengan 91.49%. Nilai ini termasuk dalam kategori $81\% \leq RS < 100\%$, yang menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat positif atau sangat layak untuk digunakan. Meskipun demikian, diperlukan beberapa revisi kecil, terutama dalam penyesuaian dengan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan sains dan teknologi abad 21 serta era informasi 4.0.

Rekomendasi yang diberikan adalah agar penelitian pengembangan ini dapat dilanjutkan untuk menyempurnakan tahapan terakhir dalam model R&D, yaitu tahapan evaluasi. Meskipun tahapan ini belum dapat diselesaikan karena keterbatasan waktu dan kesempatan, hal ini penting untuk memastikan kesempurnaan dan efektivitas Media Papancatat yang dikembangkan.

Referensi

- Alparslan, E. M., & İçbay, M. A. (2017). Teachers' Opinions On Interactive White Board And Its Use: A Case Study. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 6(3), Article 3.
- Ambiyar, A., & D, M. (2019). *Metodologi Penelitian Evaluasi Program* (1 ed.). ALFABETA.
- Astawa, N. L. N. S. P., Fredlina, K. Q., & Suminiasih, N. L. (2020). Sosialisasi dan Pelatihan Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Proyek dalam Kondisi Pembelajaran Jarak Jauh. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 402–405. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3118>

- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17744>
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Huang, H.-M., Rauch, U., & Liaw, S.-S. (2010). Investigating learners' attitudes toward virtual reality learning environments: Based on a constructivist approach. *Computers & Education*, 55(3), 1171–1182. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.05.014>
- Kurniawan, A., & Ansosry, A. (2020). Studi Geologi dan Prospek Kualitas Andesit Di Daerah Nagari Tambang Kec IV Jurai Pesisir Selatan Sebagai Bahan Bangunan dan Tambang. *Bina Tambang*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.24036/bt.v5i2.107817>
- Leonard, L. (2016). Kompetensi Tenaga Pendidik di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas SDM Guru dan Solusi Perbaikannya. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.643>
- Lestari, E. P. (2019). Dluwang Sejarahmu Kini. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6(2), 22–29. <https://doi.org/10.31849/pb.v6i2.3184>
- Liliwari, A. (2018). *Paradigma Penelitian Ilmu Sosial* (Yogyakarta). Pustaka Pelajar. http://perpustakaan.unwir.ac.id/index.php/3Fp%3Dshow_detail%26id%3D6956%26keyw%3Dords%3D
- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Liwicki, M., & Bunke, H. (2007). Handwriting recognition of whiteboard notes—Studying the influence of training set size and type. *International Journal of Pattern Recognition and Artificial Intelligence*, 21(01), 83–98. <https://doi.org/10.1142/S0218001407005314>
- Lucas, M., Gunawardena, C., & Moreira, A. (2014). Assessing social construction of knowledge online: A critique of the interaction analysis model. *Computers in Human Behavior*, 30, 574–582. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.050>
- Meliantina, M. (2019). Menerapkan Budaya Literasi Guru Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Di Era Industri 4.0. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i2.199>
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Mutia, I., & Leonard, L. (2015). Kajian Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v6i4.239>
- Nurcahyanti, I., Samadhy, U., & Florenti, F. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Metode Sas Dengan Media Papan Selip. *Joyful Learning Journal*, 3(4), Article 4. <https://doi.org/10.15294/jlj.v3i4.5920>

- Parta, L. P. S. W. K. Y. (2016). Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Penjasokesrek Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8932>
- Purwanto, P. (2013). Penggunaan Papan Tulis Interaktif Di Kelas The Use Of Interactive Whiteboard In Classroom. *Jurnal Teknodik*, 104–116. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i3.565>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Retnawati, H. (2018). Teachers' Knowledge About Higher-Order Thinking Skills And Its Learning Strategy. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215–230.
- Ruhalahiti, S., Korhonen, A.-M., & Rasi, P. (2017). Authentic, dialogical knowledge construction: A blended and mobile teacher education programme. *Educational Research*, 59(4), 373–390. <https://doi.org/10.1080/00131881.2017.1369858>
- Sartika, I. D. (2018). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Bulletin Board. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.19109/ra.v2i2.2844>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan: (Research and Development/R&D)* (4 ed.). ALFABETA.
- Widana, I. W. (2017). Higher Order Thinking Skills Assessment (HOTS). *JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21009/jisae.v3i1.4859>
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- Xu, H. L., & Moloney, R. (2011). Perceptions of interactive whiteboard pedagogy in the teaching of Chinese language. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(2), Article 2. <https://doi.org/10.14742/ajet.972>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---