

**JOYFUL LEARNING BERMEDIA GULITA SMART CARD DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER
PESERTA DIDIK SMP NEGERI 5 PROBOLINGGO**

Fathur Rozi

SMP Negeri 5 Probolinggo. Jalan HOS Cokroaminto No. 26, Kec. Kanigaran
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67213
E_mail: Fathorrozi555@gmail.com

Abstrak: Tujuan *Best Practice* ini untuk menggambarkan keefektifan penggunaan media *Gulita Smart Card* untuk pembelajaran Bahasa Inggris keterampilan berbicara (*speaking*) dan manfaat media tersebut dalam mengembangkan pendidikan karakter siswa siswi SMP Negeri 5 Probolinggo. *Gulita Smart Card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang memfasilitasi siswa memiliki keterampilan abad 21 yaitu berfikir kreatif, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi dan berfikir kritis. Media Pembelajaran ini juga melatih siswa untuk mengembangkan sikap disiplin, percaya diri, bertanggung jawab, jujur, kreatif, berani, kerja sama dan peduli lingkungan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang guru. *Gulita Smart Card* ini juga menciptakan suasana pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan (*Joyful Learning*).

Kata Kunci: *Joyful Learning, Gulita Smart Card, Karakter*

Abstract: The goal of this best practice is to describe the effectiveness of using *Gulita Smart Card* in teaching speaking and the role of the *Gulita Smart Card* in improving students characters building in Junior High School 5 Probolinggo. *Gulita Smart Card* is a teaching media facilitate students to achieve 21 century competencies; creative, communicative, collaborative, and critical thinking. This media also develops the characters of discipline, self-confidence, responsibility, honesty, creativity, courage, cooperation, and care for environment through a series of learning activities. *Gulita Smart Card* makes meaningfulness and joyful learning.

Kata Kunci: *Joyful Learning, Gulita Smart Card, Character*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Komunikasi akan berjalan dengan baik apabila seseorang memiliki keterampilan berbahasa dengan baik. (Tarigan, 2008) menjelaskan keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca

dan menulis. Keempat keterampilan bahasa tersebut saling keterkaitan satu dengan yang lain. Salah satu dari keterampilan tersebut yang banyak digunakan dalam kehidupan manusia sehari-hari yaitu berbicara.

Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama juga harus diajarkan sesuai

dengan prinsip-prinsip kebahasaan dengan menekankan pada fungsi bahasa itu sendiri. Douglas (2001: 45) menjelaskan bahwa belajar bahasa itu merupakan belajar berkomunikasi. Dengan kata lain belajar bahasa itu adalah belajar menggunakan bahasa bukan mempelajari tentang bahasa tersebut sehingga dalam pembelajaran porsi fungsional akan lebih besar daripada porsi struktural.

Dalam implementasinya, pemerintah telah mempersiapkan dan merancang pembelajaran bahasa Inggris melalui kurikulum 2013 dengan mengacu pada keterampilan abad 21. Pembelajaran tersebut diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dan tantangan di abad 21. Guru sebagai penentu mutu pembelajaran di kelas diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang membekali peserta didik dengan keterampilan 4C (*Creative, Communicative, Collaborative, Critical Thinking*). Guru juga dituntut untuk mampu menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik sehingga akan tercipta pembelajaran yang berbasis pada siswa (*student centre*) dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*).

Pemerintah melalui Kemendikbud (2017) juga mengamanahkan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran untuk mewujudkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan proses pembelajaran bahasa Inggris Kelas VIII di SMP Negeri 5 Probolinggo terutama pada keterampilan berbicara (*speaking*) belum maksimal. Dari hasil pengamatan kelas tanggal 27 Agustus 2019, pembelajaran yang dirancang belum mampu membangkitkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik untuk berbicara dengan menggunakan ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan pada KD 4.2 *Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait kemampuan dan kemauan, melakukan suatu tindakan, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar*

dan sesuai konteks. Guru juga mengajar dengan *direct teaching* dan belum memfasilitasi pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2017: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Ditambahkan juga dari hasil pengamatan, penulis juga masih kesulitan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan ketika pembelajaran berbicara (*speaking*). Kondisi ini dikarenakan masih belum variatifnya dalam menggunakan media pembelajaran pendukung dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil tanya jawab dengan peserta didik di kelas, sebagian besar peserta didik berkeinginan agar guru menggunakan media ketika pembelajaran keterampilan tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merancang dan mengembangkan media pembelajaran *Gulita Smart Card* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris. *Gulita Smart Card* merupakan media

pembelajaran berupa kartu yang memfasilitasi peserta didik memiliki keterampilan abad 21 yaitu berfikir kreatif, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi dan berfikir kritis. Media Pembelajaran ini juga melatih siswa untuk mengembangkan sikap disiplin, percaya diri, bertanggung jawab, jujur, kreatif, berani, kerja sama dan peduli lingkungan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang guru. Kartu ini juga akan menciptakan suasana pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan (*Joyful Learning*).

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dihadapi penulis diatas, dapat dituangkan tujuan best practice ini yaitu: untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan untuk materi ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Probolinggo dalam pembelajaran berbicara (*speaking*) dan mendeskripsikan karakter yang dapat dikembangkan pada pemanfaatan media pembelajaran *Gulita Smart Card* pada materi ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Probolinggo dalam pembelajaran berbicara (*speaking*).

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking*) pada mata pelajaran bahasa Inggris yang selama ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Probolinggo ternyata masih kurang maksimal. Hasil observasi yang dilakukan penulis, banyak siswa merasa takut untuk berbicara karena tidak punya kepercayaan diri ditambah lagi guru sangat jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Padahal peran media pembelajaran sangatlah penting pembelajaran. Peran dan fungsi penggunaan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Sudjana (2014) mengatakan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata dan meletakkan dasar pengembangan siswa sehingga hasil pembelajaran siswa bertambah mantap.

Sama halnya yang disampaikan Sudjana dan Rivai (2010) yang mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu akan menciptakan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang diberinama *Gulita Smart Card*. Proses awal penemuan ide media pembelajaran ini juga didasarkan pada aktivitas pada saat penulis melakukan observasi atas pembelajaran untuk Kompetensi Dasar (KD) 4.2 Kelas VIII yaitu "*Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait kemampuan dan kemauan melakukan suatu tindakan*".

Pada saat kegiatan melaporkan untuk keterampilan berbicara (*Speaking*) dari hasil melengkapi lembar kerja tentang kegiatan/aktivitas apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan oleh siswa. Kegiatan melaporkan tersebut ternyata membuat siswa tegang dan takut untuk presentasi. Penulis lantas berfikir untuk membuat kartu yang berisikan pernyataan rumpang untuk diisi siswa dengan ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan. Untuk membuat kartu tersebut lebih menarik penulis menambahkan gambar sebagai *clue/* pemandu untuk memahami pernyataan di kartu tersebut. Tidak hanya itu, untuk mempermudah penggunaannya penulis menambahkan klip (*sliding door*) sebagai

atat untuk penutup tanda ungkapan (*Can/Cannot*) dan tanda betul / salah (*Right/Wrong*). Kartu tersebut dinamakan *Gulita Smart Card*.

Gulita merupakan akronim yang mendiskripsikan kegiatan siswa pada saat menggunakan kartu tersebut yaitu *Guess* (menerka), *Listen* (mendengarkan) dan *Talk* (berbicara). Sedangkan kata *Smart* ditambahkan karena kartu ini mengasah 4 keterampilan dalam bahasa sekaligus yaitu *Listening*, *Speaking*, *Reading* dan *Writing*. Kartu ini dikatakan *Smart* juga karena dalam praktiknya membelajarkan siswa dengan keterampilan 4C atau pembelajaran abad 21. Siswa akan diajak berfikir kreatif, kolaboratif, komunikatif dan berfikir kritis. Dengan kartu ini pembelajaran juga akan lebih menyenangkan (*Joyful Learning*) dan mengembangkan karakter positif siswa untuk disiplin, percaya diri, bertanggung jawab, jujur, kreatif, berani, kerja sama dan peduli lingkungan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran.

Aplikasi praktis penggunaan *Gulita Smart Card* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Pada Tahap Kegiatan awal pembelajaran, siswa membentuk kelompok belajar secara berpasangan dan acak. Kelompok belajar yang dibentuk sebaiknya bukan teman

sebangku atau bukan teman akrab. Pada tahap ini guru membelajarkan siswa untuk bisa bekerja sama dengan temannya (*Collaborative*). Selanjutnya, guru memberikan 2 (dua) Set Kartu *GuLiTa Smart Card A* dan *B* kepada setiap pasangan. Siswa menuliskan nama pasangannya/temannya pada kartu nomor 1 oleh setiap siswa.

Pada Tahap kegiatan inti pembelajaran, siswa menggunakan kartu *GuLiTa Smart Card* dengan menerka apakah temannya *mampu (Can)* atau *tidak mampu (Cannot)* melakukan kegiatan/fakta sesuai pernyataan yang tertulis di kartu dengan mimindahkan *sliding door* pada kartu.

Kemudian siswa mengeksplorasi dugaan/prediksinya secara berpasangan dengan bertanya secara bergantian. Contoh: *Can you play badminton?*

Pada tahap kegiatan ini siswa dilatih untuk memiliki keterampilan komunikatif dan menumbuhkan nilai karakter percaya diri. Siswa menggeser *sliding door* pada kartu bertuliskan *Right* jika partner/ pasangannya menjawab sesuai dengan dugaan/prediksinya dan *Wrong* jika menjawab tidak sesuai dengan dugaan. Siswa boleh meminta partner/ pasangannya untuk mendemonstrasikan sesuai dengan pernyataan yang ada pada

kartu. Contoh: *Can you say all months of the year in English?* dan siswa yang memenangkan permainan adalah siswa dalam pasangannya mendapatkan jawaban *Right* paling banyak.

Selanjutnya, Secara individu siswa merangkai kartu sesuai urutan yang diinginkan sebelum melaporkannya di depan kelas. Kegiatan pelaporan merupakan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan komunikatif (*Communicative*) dan menumbuhkan nilai karakter berani, percaya diri dan tanggungjawab pada siswa. Mengkomunikasikan pernyataan kemampuan dan ketidakmampuan dengan kalimat sendiri secara berkelompok 4/5 orang tentang guru atau teman (Kartu No.11).

Pada tahap ini siswa dituntut untuk berfikir kritis (*Creative dan Critical Thinking*) untuk mengembangkan ide. Mengkonfirmasi pernyataan yang disusun sendiri dengan bertanya kepada teman atau guru.

Pada Tahap Akhir Pembelajaran kegiatan yang dilakukan yaitu (a) Guru melakukan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan dan (b) Guru memotivasi siswa untuk sering menggunakan bahasa Inggris dalam setiap kesempatan.

Hasil dari penerapan media *Gulita Smart Card*, Sejumlah siswa yang memberikan tanggapan; hampir seluruh siswa berpendapat kartu mudah digunakan, petunjuk penggunaan kartu mudah dipahami, kosakata yang digunakan mudah juga dipahami, pembelajaran dengan *Gulita Smart Card* memberikan kejelasan tentang materi ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan, dan hampir semua siswa berpendapat pembelajaran dengan *Gulita Smart Card* dapat membangkitkan motivasi belajar bahasa Inggris dan membangkitkan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

Beberapa siswa juga memberikan saran membangun terkait dengan kartu tersebut. Salah satu siswa menyarankan untuk memberikan penjelasan lebih lengkap tentang penggunaan kartu tersebut. Sebagian lagi juga menyarankan untuk membuat lebih banyak lagi jumlah kartunya.

Karakter yang bisa ditumbuhkan melalui penggunaan media *Gulita Smart Card* tampak selama aktivitas pembelajaran berlangsung.

Diskripsi lengkap tentang karakter dan aktivitas pembelajaran tampak pada Tabel 1.

Tabel 1. Diskripsi Karakter dan Aktivitas Pembelajaran

No	Karakter	Aktivitas yang Mengembangkan Karakter
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Percaya Diri	Melaporkan hasil konfirmasi dengan teman di depan kelas
3.	Bertanggung Jawab	Berusaha menyelesaikan tugas/tahapan kegiatan sesuai dengan waktu yang ditentukan
4.	Jujur	Menjawab pertanyaan sesuai dengan fakta
5.	Berani	Ketika bertanya menkonfirmasi jawaban pada teman dan guru
6.	Kerja Sama	Berkolaborasi dengan teman untuk bertanya dan menyusun pernyataan.
7.	Kreatif	Mampu mengembangkan ide ketika membuat pernyataan.
8.	Peduli Lingkungan	Mencontohkan membuat produk dari bahan daur ulang.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan diatas, media pembelajaran *Gulita Smart Card* untuk materi ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Probolinggo untuk pembelajaran berbicara (*speaking*) dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) media *Gulita Smart Card* sangat relevan untuk pembelajaran ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Probolinggo dalam pembelajaran berbicara (*speaking*). Dari hasil beberapa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Gulita Smart Card* dapat disimpulkan media tersebut dapat membangkitkan motivasi belajar bahasa Inggris dan membangkitkan rasa percaya diri dalam mengguna-

kan bahasa Inggris. Ini membuktikan media *Gulita Smart Card* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). (2) Karakter yang dapat ditumbuhkan dengan pemanfaatan media pembelajaran *Gulita Smart Card* untuk materi pembelajaran ungkapan kemampuan dan ketidakmampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Probolinggo dalam pembelajaran berbicara (*speaking*) adalah disiplin, percaya diri, bertanggung jawab, jujur, kreatif, berani, kerja sama dan peduli lingkungan melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang guru.

DAFTAR RUJUKAN:

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Douglas, Brown, H. (2001). *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. White Plains, New York: Addison Wesley Longmasn, Inc.
- Kemendikbud. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemdikbud.
- Sudjana, Hana, (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Aglensindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran: (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.