

Penerapan Media Aplikasi Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Matematika

Agus Qowiyudin, Amina Septia Sari, Lailatus Syarifah

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nahdlatul Ulama

Email : gowi@itsnupasuruan.ac.id , aminasari1093@gmail.com , ilasyarifah22@gmail.com

Abstract The ability to use image applications with accuracy, fluency and good and correct understanding is a challenge for students in forming new knowledge. There are still many students who do not master the skills of taking pictures of their surroundings in the Arloopa Application. Therefore, this research aims to evaluate the application of image media techniques to the skill of taking pictures of surrounding objects. This research is descriptive qualitative research. This research was carried out in three cycles, each consisting of two face-to-face learning cycles. The data analysis techniques used were descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of the research show that students in cycles I, II and III have average scores which indicate that the application of image media techniques can improve their ability to use image media applications. It was concluded that the application of effective image media can increase the ability to take pictures of surrounding objects so that they become spatial shapes. Image media can facilitate students in learning English Mathematics.

Keyword : Ability To Use The Application, Image Media, Arloopa Application

Abstrak Kemampuan penggunaan aplikasi gambar dengan, ketepatan, kelancaran, dan pemahaman yang baik dan benar merupakan tantangan tersendiri bagi Mahasiswa dalam membentuk pengetahuan baru. Masih banyak Mahasiswa yang kurang menguasai keterampilan mengambil gambar sekitar dalam Aplikasi Arloopa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan teknik media gambar terhadap keterampilan mengambil gambar pada obyek sekitar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri dari dua siklus pembelajaran atau tatap muka.. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa pada siklus I, II dan III memiliki nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa penerapan teknik media gambar dapat meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi media gambar. Disimpulkan bahwa penerapan media gambar efektif dapat meningkatkan kemampuan mengambil gambar obyek sekitar sehingga menjadi bentuk bangun ruang. Media gambar dapat memfasilitasi Mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris Matematika.

Kata kunci : Kemampuan Menggunakan Aplikasi, Media Gambar, Aplikasi Arloopa

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang terdiri dari beberapa komponen untuk mencapai suatu tujuan tertentu, salah satu komponen tersebut adalah pendidik. Pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan guru harus mampu memposisikan diri serta mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup kegiatan yang dilakukan pendidik mulai dari perencanaan dan pelaksanaan kegiatan hingga evaluasi dan pemantauan program yang berlangsung dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu, khususnya pengajaran (Suryosubroto, 1997: 19). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang saling berkaitan antara lain tujuan pendidikan, pendidik dan siswa, materi pembelajaran, metode/strategi pembelajaran, alat/media, pembelajaran dan penilaian sumber belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, proses pembelajaran aktif ditandai dengan adanya partisipasi total seseorang baik secara fisik, mental, dan emosional. Keterampilan mengajar bagi seorang pendidik sangat penting, karena untuk menjadi seorang pendidik yang profesional pendidik harus memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang mengajar dan mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai pendidik dengan kemampuan yang maksimal. Pendidik sebagai komponen pendidikan dan pengajaran berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Tugas ini menjadi tanggung jawab pendidik untuk mengantarkan seseorang kepada tingkat kedewasaan. Namun realitanya seseorang sering gagal mengikuti proses pembelajaran matematika, karena kebosanan mereka dalam belajar. Salah satunya penjelasan pendidik yang sukar dipahami, penjelasan pendidik yang tidak fokus pada masalah yang disampaikan, kurang memperhatikan tepat tidaknya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kebosanan, perhatian seseorang yang berkurang, mengantuk sehingga berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Pada umumnya ketika pendidik melaksanakan proses pembelajaran matematika di kelas, kebiasaan yang dilakukan pendidik adalah penerapan strategi mengajar yang tidak serasi yaitu tidak menggunakan alat/media sumber belajar yang optimal. Proses pembelajaran lebih terpusat pada pendidik, sehingga pendidik masih dianggap sebagai satu-satunya sumber ilmu utama. Akibatnya proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang menarik dan kurang merangsang seseorang, karena hanya menganggap mereka sebagai objek dan bukan sebagai subjek yang seharusnya ikut serta dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, pendidik dapat menggunakan alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi/pesan pembelajaran kepada seseorang. Dengan hadirnya media dalam proses pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan pemahaman pembelajaran seseorang. Oleh karena itu, pendidik hendaknya memperkenalkan media dalam setiap proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pernyataan di atas sesuai dengan pandangan Hamalik (2002: 12), yang berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara pendidik dan seseorang, Staf dan seseorang lebih efektif dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Khusus pada pelajaran matematika, anak seringkali mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar, antara lain kesulitan dalam berhitung cepat, kemampuan berlogika, kemampuan menulis atau menggambar, serta rasa malas dalam belajar matematika. Faktanya, seseorang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam

pendidikan karena dari segi jumlah waktu belajar matematika di sekolah, lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dan pelaksanaan pengajaran terjamin di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Oleh karena itu kita harus menjadikan pelajaran menarik dan atraktif. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Tergantung pada tujuan penggunaan, guru juga perlu menyesuaikan materi dan level siswa. Oleh karena itu, pendidik harus bisa menyesuaikan media mana yang cocok dan cocok untuk siswa yang diajarnya. Sadiman (1996: 30), berpendapat bahwa kelebihan media pembelajaran adalah bersifat konkrit, gambar dapat melampaui ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah untuk mencegah /memperbaiki kesalahpahaman. Mengacu pada keunggulan dukungan visual, dukungan visual dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik. Oleh karena itu, jelas bahwa keberhasilan akademis sangat bergantung pada pilihan metode dan sarana yang tepat. Pembelajaran matematika akan efektif dan efisien jika siswa terlibat dalam berpikir aktif dan kreatif melalui berbagai aktivitas yang mengarah pada proses penyelidikan dan penemuan. Hal ini akan membantu seseorang belajar secara deduktif dan mampu berpikir secara induktif. Dengan cara ini, seseorang akan memiliki keterampilan yang memenuhi persyaratan era. Sebagai alat bantu, media visual mempunyai fungsi menunjang proses pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini harus didasari oleh keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika.

Dengan penggunaan aplikasi media gambar seperti yang kami gunakan adalah aplikasi ARLOOPA dapat memudahkan seseorang untuk membuat media dari 2D menjadi 3D (bangun datar menjadi bangun ruang) yang mampu meningkatkan aktivitas belajar seseorang. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mencoba memberikan jawaban atau pemecahan masalah dengan menggunakan gambar dan mengukur kosakata Mahasiswa Program studi Pendidikan Matematika semester 5 kelas 21f-A Universitas NU Pasuruan. Diharapkan bahwa penggunaan gambar dalam pengajaran akan meningkatkan pembelajaran mahasiswa dan, pada gilirannya, meningkatkan kinerja mahasiswa. Berkaitan dengan buruknya hasil pengajaran bahasa Inggris, menurut penuturan mahasiswa UNU, penulis mencoba menggunakan media pengajaran visual sebagai alternatif pengajaran yang efektif untuk mengarah pada hard training. kreatif, bagus dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus masing-masing siklus terdiri dari dua sesi pembelajaran tatap muka. Subyek penelitian adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Semester 5 kelas 21F-A Universitas NU Pasuruan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah soal tes. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tiga jenis analisis data yang digunakan: reduksi, deskripsi, dan leverage.

Proses tersebut digunakan untuk mengumpulkan, memfokuskan, dan menyaring data, mendeskripsikan sumber dan membandingkan nilai mahasiswa pada setiap siklus berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil observasi, tes, dan wawancara dibandingkan dengan triangulasi metode Creswell (2009) untuk memvalidasi data yang dikumpulkan (Creswell, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi pra- tindakan. Pada tahap awal, kegiatan belajar mengajar di kelas diamati dan dievaluasi. Dosen menggunakan kegiatan pembelajaran konvensional untuk menjelaskan materi dan catatan yang diperlukan mahasiswa untuk mengerjakan tugas. Ditemukan juga bahwa banyak mahasiswa mengalami kesulitan menggunakan aplikasi arlopa untuk mengamati benda sekitar menjadi bentuk bangun datar atau ruang.

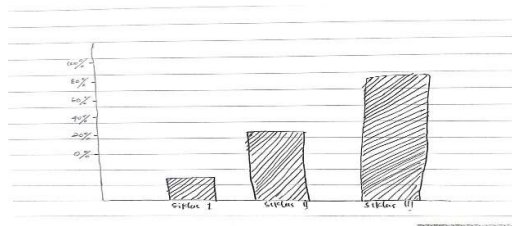
Siklus 1 Pada tahap ini mahasiswa diperkenalkan dengan penggunaan aplikasi arlopa dengan pertemuan 60 menit. Pada siklus ini semua mahasiswa tampak kebingungan dikarenakan baru mengenal aplikasi arlopa karena aplikasi ini sangat jarang digunakan untuk pembelajaran.

Siklus 2 dilaksanakan karena permasalahan yang ditemukan pada penggunaan media gambar mahasiswa yang ditemukan pada siklus 1. Misalnya, beberapa mahasiswa merasa kesulitan mencari bidang yg akan digunakan hingga membentuk bangun ruang karena ketidakmampuan mereka memahami dan menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini membuat mahasiswa kurang mampu untuk melakukan sendiri sehingga dilakukan secara berantai. Kemudian pemahaman terhadap pemecahan masalah tersebut menggunakan aplikasi lebih dimantapkan. Oleh karena itu, pada siklus ini kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, karena mahasiswa sudah memiliki pengalaman yang cukup pada siklus siklus

sebelumnya. Hasil pengukuran minat belajar pada siklus ini mengalami peningkatan daripada siklus-siklus sebelumnya.

Proses belajar mengajar diawali dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa mengenai pemahamannya terhadap materi. Misalnya: "apa yang dilakukan dosen? Untuk apa aplikasi aloopa digunakan? Bagaimana cara menggunakannya?" Ada kemajuan dalam pemahaman mahasiswa terhadap materi karena hampir semua mampu menggunakan dengan dosen menjelaskan. Selanjutnya mereka dibimbing mengenai penggunaan yang tepat dalam berdiskusi dengan teman untuk menerangkan lebih lanjut mengenai aplikasi media gambar. Pada siklus ini mahasiswa diminta mencari benda atau bidang sekitar untuk memfoto hingga menjadi bentuk 3D. Pada proses ini observasi diisi oleh mahasiswa dan kolaborator. Siklus 3 Kegiatan inti menjelaskan topik yang berkaitan dengan aplikasi Arloopa.

Proses ini dilakukan dengan mereview materi dan menyediakan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam menghafal aplikasi. Hadiah sederhana digunakan siswa untuk menjelaskan secara singkat kegiatan yang terjadi di dalam dan di luar kelas. Sebelum peneliti memperlihatkan gambar terkait kepada mahasiswa, mereka diminta mendiskusikan topik tersebut dengan temannya dan kumpulan lebih banyak media gambar yang terkait. Dilanjutkan dengan menampilkan gambar- gambar kegiatan mencari benda atau bidang sekitar dengan menunjukkan kepada mahasiswa lain dan meminta mereka menjelaskan agar mahasiswa lain dapat memahami. Itu skor minimum untuk keterampilan penggunaan media gambar dalam penelitian ini adalah 80. Siklus 1 menunjukkan bahwa 7 (23%) dan 23 (77%) siswa lulus dan gagal mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum. Nilai tertinggi, terendah dan rata-rata adalah 86,54, dan 69. Pada siklus 2, 17 (57%) dan 13 (43%) siswa lulus dan gagal kriteria ketuntasan minimum dengan nilai tertinggi, terendah dan rata-rata 93,76, dan 81. Pada siklus 3, sebanyak 28 (98%) dan 2 (7%) siswa yang lulus dan gagal pada kriteria ketuntasan minimal dengan nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata sebesar 79,99, dan 86. Data presentase keberhasilan siswa dalam tes pada setiap-siklusnya ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 : Data peningkatan nilai mahasiswa pada setiap siklus

Beberapa observasi digunakan dalam setiap siklus, dengan adanya peningkatan pada mahasiswa (a) motivasi belajar, (b) kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran, (c) meningkatnya rasa percaya diri berbicara bahasa Inggris, dan (d) bertanggung jawab atas tugasnya. Hasil data menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang merasa tidak percaya diri dalam presentasi pengaplikasian media gambar karena tidak mampu menggunakan dengan benar, kosa kata yang tepat, dan pola kalimat yang benar. Selain itu, mahasiswa takut membuat kesalahan tata bahasa. Gambar media sangat penting dalam pemahaman konseptual upaya anggota. Melalui gambar, dosen dapat membantu memberikan pengalaman dan pemahaman kepada mahasiswa menjadi lebih luas (Arifiyanti & Ananda, 2018; Handayani et al., 2017; Rosmalem, 2017). Penggunaan media gambar meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Teknik ini menambah kosa kata dan mempercepat pemahaman yang baik serta penguasaan yang baik terhadap berbicara Bahasa Inggris. Media gambar yang digunakan menyajikan materi dengan jelas sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat akan memudahkan mahasiswa memahami materi pembelajaran dengan cepat (Bus et al., 2020, Khamparia & Pandey, 2017; Susiana & Wening, 2015). Mahasiswa menyatakan bahwa media gambar memudahkan mereka memahami pembelajaran menulis teks deskriptif dan memilih kosakata yang tepat ketika berbicara bahasa Inggris. Media gambar merupakan media yang sangat mudah ditemukan. Kata-kata dan gambar merupakan kombinasi yang sangat baik dalam proses penyampaian pesan, informasi, atau pokok bahasan (Adipta et al., 2016; Hidayati & Astuti, 2020; Yuliani, 2017). Gambar-gambar yang disajikan akan memberikan arahan dan bayangan kepada mahasiswa secara langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh dosen (Krismasari et al., 2019). Media gambar yang sederhana dan jelas juga akan membuat siswa tidak kesulitan dalam memahami gambar.

Secara umum penerapan media gambar memotivasi dan memudahkan mahasiswa dalam belajar berbicara bahasa Inggris. Dari jawaban mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media gambar meningkatkan semangat dan teknik pembelajaran penguasaan media. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media gambar meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Anggraini et al., 2019, Dewi et al., 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa bantuan gambar media dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran (Anjelina Putri et al., 2018; Hidayah et al., 2020, Suhandra, 2018). Keunggulan media gambar adalah dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua benda, atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan mahasiswa tidak selalu

dibawa terhadap objek atau peristiwa tersebut. Selain itu, media gambar dapat memperjelas suatu permasalahan dalam bidang apa pun dan pada usia berapa pun. Itu bisa saja menyimpulkan bahwa media gambar dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknik media gambar digunakan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi media gambar dengan benar ketika membaca bahasa Inggris. pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil tes dari siklus 1 sampai dengan 3 yaitu terus meningkat.

Mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi media gambar memudahkan mereka memahami pembelajaran matematika. secara umum penerapan media gambar memotivasi dan memudahkan mahasiswa dalam belajar matematika. dari jawaban mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media gambar meningkatkan semangat dan teknik pembelajaran penguasaan media.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, dosen diharapkan menggunakan media gambar sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar mata kuliah Bahasa Inggris matematika kelas 21F-A
2. Senantiasa melakukan perbaikan-perbaikan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undhiksha, Volume 9, No 3, 2021.

Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 989–992.

Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantuan Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 3(1), 37.

Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37.

Maysuroh, S., Maryadi, L. I., & Supiani. (2017). Students' English writing process and problems: A case study at Hamzanwadi University. *Voices of English Language Education Society*, 1(1).

Krismasari, D. N. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278.