

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR KARTU PERAWAT DENGAN PENDEKATAN *CONTENT-BASED INSTRUCTION*

Alvina Yolanda^{1*}, Dewi Ismu Purwaningsih²

¹²Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Indonesia
Corresponding email: alvinayolanda.edu@gmail.com

Received: 15th of November 2021, Accepted: 21st of April 2022, Published: 19th of June 2022

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk permainan yang disebut dengan Kartu Perawat (KaPe). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development yang mencakup tahap need analysis, desain produk, evaluasi produk, dan ujicoba. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Kesehatan Cahaya Bangsa, Kubu Raya. Sementara itu, instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar observasi, kusioner, wawancara, angket validasi media dan materi dan angket validasi respon siswa terhadap ujicoba produk. Hasil yang ditemukan pada penelitian adalah media permainan Kartu Perawat (KaPe) yang dikembangkan dengan pendekatan Content Based Instruction telah layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK Keperawatan. Beberapa keunggulan dari produk ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara, membaca, dan menyimak secara terintegrasi; meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris; memberikan kesempatan untuk siswa berkolaborasi karena dimainkan dalam kelompok; memberikan situasi atau konteks bagaimana bahasa itu digunakan pada penggunaan sesungguhnya serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara autentik sehingga memudahkan siswa untuk mengakuisisi bahasa. Namun, guru perlu mengalokasikan waktu dan memastikan agar siswa tetap dapat terkontrol ketika pembelajaran berlangsung melalui permainan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Kartu Perawat, Content – Based Instruction

Abstract

The purpose of this research is to design a learning media product in the form of a game, called the Nurse Card (KaPe). The research method used in this study is Research and Development which includes the stages of need analysis, product design, product evaluation, and product testing. The subjects in this study were class of XII students of SMK Kesehatan Cahaya Bangsa, Kubu Raya. Meanwhile, the research instrument used to collect data includes observation sheets, questionnaires, interviews, media and material validation questionnaires and student response validation questionnaires to product trials. The results found in the study were the Nurse Card game media (KaPe) which was developed with the Content Based Instruction approach was feasible and effective to be used as an English language learning medium for Nursing Vocational Schools. Some of the advantages of this product are that it provides opportunities for students to develop integrated speaking, reading, and listening skills; increase students' interest in learning English; provide opportunities for students to collaborate because they are played in groups; provide a situation or context for how the language is used in actual use and provide opportunities for students to interact authentically, making it easier for students to acquire language. However, teachers need to allocate time and ensure that the students remain in control when learning takes place through this game.

Keywords: Development, Learning Media, Nurse Card Game, Content-Based Instruction

Copyright (c) Alvina Yolanda, Dewi Ismu Purwaningsih

PENDAHULUAN

Mengajar bahasa Inggris di Sekolah Menengah Umum akan jauh berbeda dengan mengajar Bahasa Inggris di SMK. Kebutuhan, latar belakang, serta kemampuan siswa jelas akan berbeda, dan hal ini dapat menjadi penyebab yang mendasari perbedaan kurikulum yang dipakai². Selain itu, metode, materi, dan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan jurusan sekolah. Jadi, mengajar dengan satu metode untuk semua jenis materi dan siswa atau biasa dikenal dengan “*one size fits to all*” tidak boleh diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran¹. Oleh karena itu, penyesuaian materi dan media pembelajaran perlu dilakukan. Kenyataannya, penyesuaian ini memiliki berbagai macam tantangan, seperti terbatasnya waktu untuk mendesain atau mengembangkan materi, sulitnya menemukan ketersediaan materi pengajaran siap pakai yang terintegrasi dengan jurusan akademis, serta tidak mudahnya menemukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk dapat berinteraksi dan berkolaborasi dalam belajar⁴.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyesuaikan materi ajar dan mengintegrasikan bahasa ke dalam mata pelajaran akademis di sekolah yaitu dengan pendekatan Content-Based Instruction (CBI)³. Dengan pendekatan ini, praktek *one size fits all* dapat dihindari dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai. Untuk menunjang proses pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, media pembelajaran juga turut andil memainkan fungsinya. Melalui media pembelajaran, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran akan menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan kondusif dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan studi pustaka, beberapa peneliti telah mengembangkan materi ajar untuk SMK seperti Materi Ajar Listening untuk SMK Akutansi oleh Purwanto, Ikhsanudin, Susilawati⁵, Pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK oleh Surjono dan Susila⁶, dan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris berbasis Kontekstual untuk SMK Otomotif⁷. Lebih lanjut, pengembangan media dengan menggunakan permainan juga telah dilakukan pada penelitian sebelumnya antara lain pengembangan permainan monopoli untuk mengajar writing dan vocabulary di tingkat SMP oleh Hastunar, Barati, dan Sutopo⁸. Penelitian terbaru, Wahyudi⁹ juga mengembangkan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMA dan merekomendasikan permainan ini agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dan melalui peninjauan kembali penelitian-penelitian yang telah ada, pengembangan media pembelajaran berupa permainan dengan pendekatan *Content Based Instruction* untuk mengajar Bahasa Inggris di SMK

Keperawatan penting untuk dikembangkan. Berdasarkan studi pustaka, penulis belum menemukan pengembangan media pembelajaran yang secara khusus didesain untuk SMK Keperawatan. Menjembatani kesenjangan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SMK Keperawatan. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk mengintegrasikan materi pelajaran Bahasa Inggris kedalam materi pembelajaran akademis jurusan keperawatan dan memfasilitasi siswa untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi berlatih mengembangkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris melalui permainan. Menurut Richard¹⁰ suatu cara mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa saling berinteraksi, transaksi dan berlatih menggunakan bahasa itu sendiri.

Adapun, media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disebut dengan “KaPe” atau Kartu Perawat. KaPe akan mengintegrasikan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara ke dalam permainan. Kosakata, tata bahasa hingga konteks materi yang diajarkan akan disesuaikan dengan profesi keperawatan sehingga KaPe diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris khusus untuk Sekolah Menengah Keperawatan dimana permainan ini akan diberi nama KaPe (Kartu Perawat). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikemukakan oleh Tomlinson²³. Sementara itu, pengembangan media pembelajaran itu sendiri mengadopsi model *Four-D* oleh Thiagarajan dkk²¹.

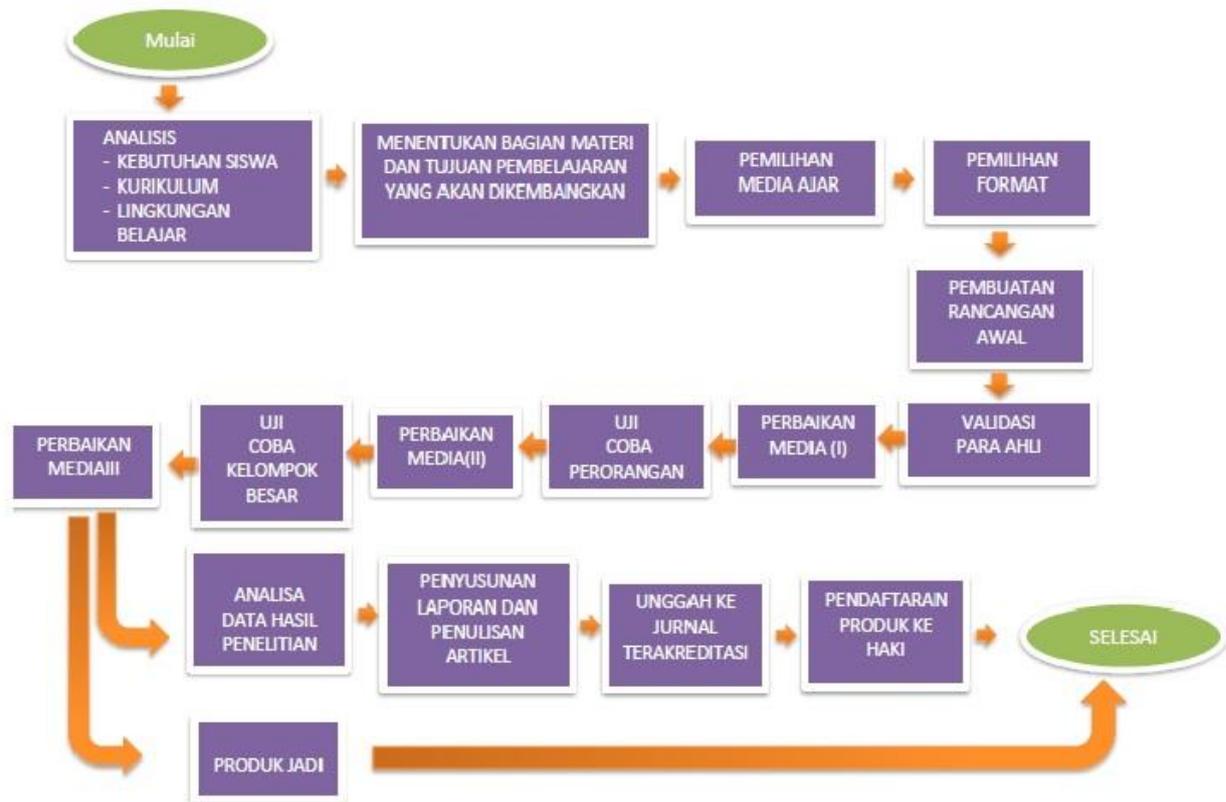
Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMK Keperawatan Cahaya Bangsa, Kubu Raya dan beserta ke 2 orang guru, guru Bahasa Inggris dan guru Ilmu Keperawatan Dasar SMK Keperawatan.

Tehnik dan Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, interview, kuesioner, dan lembar evaluasi. Lembar observasi dan kuesioner digunakan pada saat analisa kebutuhan termasuklah analisa kebutuhan siswa dan silabus yang digunakan sekolah. Lembar evaluasi yang digunakan yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan pada tahap ujicoba produk, observasi dilakukan kembali untuk mengamati bagaimana implementasi penggunaan KaPe. Untuk

mendukung data hasil observasi, wawancara juga dilakukan kepada guru maupun siswa. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran dijelaskan pada diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Alur Pengembangan Permainan KaPe (Kartu Perawat)

Berdasarkan diagram diatas, tiga langkah utama dalam proses pengembangan media pembelajaran, yaitu;

Analisa Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisa kebutuhan kemampuan, latar belakang budaya, dan lingkungan belajar siswa. Selain itu, analisa juga dilakukan pada kurikulum yang digunakan sekolah. Pada proses analisis kurikulum, tim peneliti akan menelaah lebih detail pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada tahap ini, tim peneliti juga akan menentukan bagian mana dari tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan medianya.

Desain (Development)

Pada tahap ini, pengembangan media ajar dengan mendesain permainan Kartu Perawat (KaPe). Desain pengembangan ini meliputi desain papan permainan, kartu, replika uang, dan dadu, serta desain skenario tindakan dasar keperawatan berbahasa inggris. Papan permainan akan dibuat dengan gambar-gambar maupun simbol-simbol yang berhubungan dengan

kesehatan. Papan permainan ini berisikan nama-nama ruangan di rumah sakit dan juga simbol-simbol yang mewakili ruangan tersebut. Selain itu, pada papan permainan ini juga dituliskan nominal uang (mainan). Kartu Perawat, terdiri dari gambar maupun grafik mengenai kasus-kasus penyakit yang harus dideskripsikan oleh siswa. Uang replika dibuat dengan menggunakan kertas HVS F4, 80 gram dimana uang ini diambil dengan menggunakan uang spesimen. Sedangkan dadu, didesain dengan menggunakan material plastik dengan ukuran 50 mm x 50 mm. Untuk skenario dalam permainan ini didesain berdasarkan buku tindakan dasar keperawatan dan silabus bahasa Inggris yang dipergunakan oleh guru. Selain itu, penggunaan mainan yang berupa alat-alat kesehatan mainan juga dipergunakan dan merupakan perangkat dari permainan KaPe.

Evaluasi

Evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa validasi dari para ahli. Para ahli yang akan diminta untuk memvalidasi dari pengembangan produk ini adalah ahli media dan ahli materi. Apabila setelah dievaluasi media yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pembelajaran, maka produk siap dipakai. Namun bila tidak layak, maka akan dilakukan perbaikan terhadap produk.

Analisis Data

Analisa data yang akan dilakukan meliputi analisa kelayakan dan kepraktisan. Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil validasi oleh pakar ahli. Selain hasil validasi, kelayakan media monopoli dapat dilihat dari hasil kuesioner siswa yang dianalisis dalam bentuk presentase.

Tabel.1 Klasifikasi Interpretasi Respon Peserta Didik

Interval Skor	Kategori Penilaian
0%-25%	Tidak baik
26%-50%	Cukup baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat baik

Aqib dan kawan-kawan (dalam Widodo, 2016: 102)²⁵

Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari pedoman observasi untuk siswa dan pedoman observasi untuk guru. Setelah dilakukan penghitungan persentase keterlaksanaan penerapan media pembelajaran KaPe, maka hasilnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel.2 Klasifikasi Keefektifan Penerapan Media

Interval Persentase	Kategori Penilaian
$\geq 80\%$	Tinggi
60%	Sedang
40%	Rendah
$\leq 20\%$	Sangat Rendah

Aqib dan kawan-kawan (dalam Widodo, 2016: 102)²⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

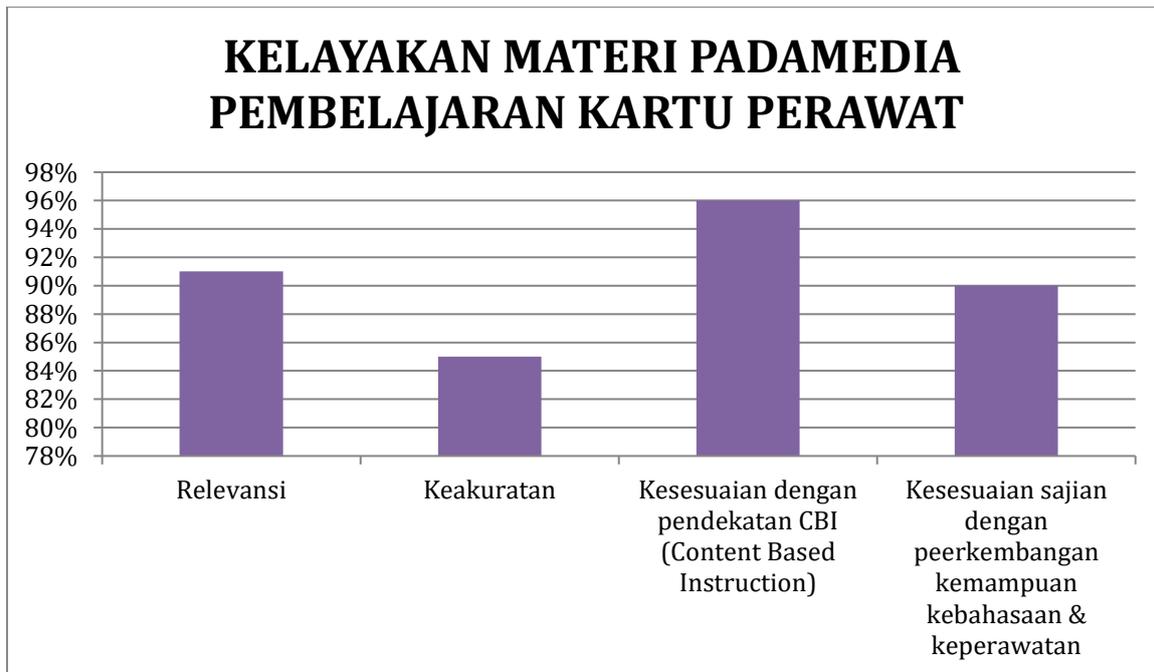
Hasil pada penelitian ini adalah permainan Kartu Perawat (KaPe). Media pembelajaran ini terdiri dari *board game*, ukuran 30 x 30 cm yang berisi gambar-gambar / symbol-simbol ruangan yang ada di rumah sakit beserta skenario tindakan medis yang harus dilakukan dalam setiap ruangan tersebut dan berbahasa Inggris untuk siswa keperawatan. Selain itu, di dalam *board game* juga berisi kesempatan kepada para pemain (siswa) untuk mendapatkan KaPe dimana KaPe ini berisi gambar/ grafik kasus penyakit yang harus dideskripsikan oleh siswa, dan siswa juga harus dapat mencocokkan gambar kasus penyakit dengan saran saran yang sesuai dengan pasien sebagai tindakan edukasi terhadap pasien. KaPe juga dilengkapi dengan dadu, uang mainan, alat-alat peraga medis berupa mainan yang berbentuk alat-alat kesehatan seperti termometer, pisau dan gunting medis, dan lain lain. Alat-alat ini dipakai pada saat siswa melakukan skenario yang diperintahkan dalam permainan ini. Skenario dan *role play* merupakan *platform* yang dapat digunakan *sebagai assessment language for specific purposes*²⁶.

KaPe dikembangkan berdasarkan hasil analisa terhadap silabus pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan oleh SMK Keperawatan Cahaya Bangsa, Kubu Raya dan juga salah satu mata pelajaran keperawatan yaitu Dasar-dasar Tindakan Keperawatan. Beberapa kompetensi dasar dari silabus bahasa Inggris yang digunakan sebagai dasar pengembangan materi diantaranya : Kompetensi dasar 3.3 yaitu mendeskripsikan tabel atau grafik, pengandaian yang diikuti perintah/saran sesuai dengan konteks (3.5), teks prosedur (4.6), menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi social, struktur teks, unsur kebahasaan, dalam prosedur lisan/tulis dalam bentuk manual. Sementara itu, buku-buku yang digunakan oleh salah satu guru yang mengajar mata pelajaran ilmu keperawatan juga dianalisa. Berdasarkan hasil interview didapatkan bahwa guru mata pelajaran ilmu keperawatan menggunakan 3 jenis buku yaitu: Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan (KDTK) oleh Penerbit Andi Yogyakarta, KDTK yang diterbitkan oleh Kedokteran EGC, dan Ilmu Penyakit Dan Pemeriksaan Diagnostik oleh Penerbit Andi Yogyakarta. Untuk hasil analisis kebutuhan siswa, ditemukan bahwa siswa-siswa masih kurang tertarik dalam mempelajari Bahasa Inggris karena belum ada

media yang sesuai untuk mereka dan tentunya sesuai dengan ilmu keperawatan dan kurikulum, serta metode yang digunakan masih *monotone*. Selain itu, mereka juga mengeluhkan adanya kesulitan mengembangkan kemampuan berbicara, menyimak, dan membaca karena masih bermasalah dalam tata bahasa dan kosakata. Khusus untuk mengembangkan kemampuan berbicara, selain terkendala oleh terbatasnya kosa-kata mereka juga mengeluhkan kurangnya aktivitas pembelajaran didalam kelas yang memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kemampuan ini.

Setelah melakukan need analisis dan melakukan perancangan terhadap media yang sesuai, kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan media. Adapun evaluasi ini berdasarkan kriteria yang telah dijabarkan dalam 2 angket validasi berbeda, yaitu angket validasi media dan angket validasi materi dan didapatkan hasil bahwa kelayakan media pembelajaran Kape memiliki nilai 84%, yang artinya kelayakan KaPe sudah sangat baik ²⁵.

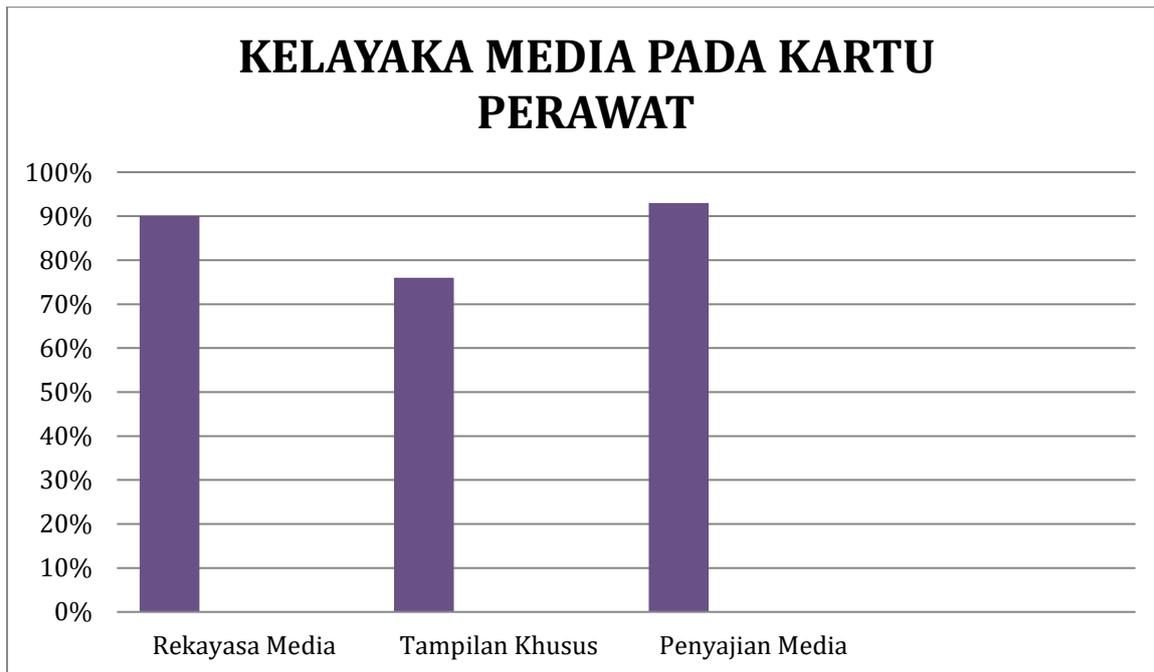
Berdasarkan hasil uji validasi tahap I yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran KaPe cukup menarik namun ada beberapa informasi tambahan yang harus diikut sertakan pada produk, yaitu prelim media. Prelim ini berisi informasi nama produk, deskripsi produk, sasaran murid pengguna, persyaratan guru pengguna, lingkungan konteks penggunaan, barang dalam produk yang dievaluasi, tata cara penggunaan produk keunggulan produk, kelemahan produk. Berdasarkan hasil evaluasi validator tahap I, prelim telah diikutsertakan kedalam produk. Evaluator ahli materi diberikan angket validasi yang memuat 4 aspek penilaian pengembangan media pemebelajaran ini. Keempat aspek tersebut adalah relevansi, keakuratan, kesesuaian dengan Pendekatan Content Based Instruction, dan kesesuaian pengembangan dengan kemampuan kebahasaan dan keperawatan. Keempat aspek ini dijabarkan lagi secara mendetail menjadi beberapa sub-aspek. Setiap sub-aspek ini memiliki skala 1-5. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket validasi ini, jumlah skor total yang diperoleh pada penilaian materi di media Kape adalah 91 %. Adapun rincian presentase kelayakan materi digambarkan pada diagram dibawah ini:



Gambar 1 Hasil Evaluasi Materi Pembelajaran

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan diatas, terlihat bahwa KaPe memiliki bobot presentasi tertinggi pada aspek kesesuaian dengan pendekatan CBI, yaitu mencapai 96%, dan diikuti oleh aspek relevansi yang menduduki urutan ke dua tertinggi, presentasi nya yaitu 91%. Sementara itu, keakuratan merupakan aspek yang mendapatkan presentase terendah yaitu 85% diikuti oleh aspek kesesuaian sajian dengan perkembangan kemampuan kebahasaan dan keperawatan, dengan presentase 90%. Namun ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu bidak pemain harus menempel pada board game, media sudah harus terkemas dengan label dan tampilan kemasan yang mudah dan praktis dibawa. Selanjutnya, pada evaluasi tahap II, adanya saran bahwa pengembangan media pembelajaran KaPe memang agak tertinggal jika dilihat dari dimensi kemutakhiran teknologi yang digunakan, namun dalam situasi tertentu media sederhana dan realia memang diperlukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi dapat didefenisikan bahwa tingkat validitas materi yang terdapat dalam KaPe adalah sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis oleh ahli media pada lembar evaluasi yang mencangkup 3 aspek yaitu rekayasa media, tampilan khusus, dan penyajian media didapatkan hasil sebagai berikut:



Gambar 2 Hasil Evaluasi Media Pembelajaran

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa aspek rekayasa media dan penyajian media hampir mencapai presentase maximum, sementara aspek tampilan khusus bobotnya masih dibawah 80%. Walaupun demikian, secara keseluruhan presentase untuk kelayakan media yaitu 87%, yang berarti masuk dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Presentase bobot pada rekayasa media yaitu 90% dimana aspek ini mencakup keefektifan dalam penggunaan, kepraktisan dalam penggunaan, kreatifitas dalam pengemasan, serta inovasi dalam pendesainan. Untuk aspek tampilan khusus, presentase yang diperoleh adalah 76% dimana dalam aspek ini terdapat aspek kesesuaian pemilihan warna, gambar dan simbol sesuai dengan pembelajaran, pemilihan jenis dan ukuran huruf yang sesuai serta *layout* dan ukuran media yang sesuai. Aspek yang ke 3 yaitu penyajian media, memiliki presentase sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan dari ketiga aspek penilaian ahli media terhadap Kape, bahwa aspek penyajian memiliki presentase yang paling tinggi dan masuk dalam kategori valid dan digunakan tanpa revisi.

Selanjutnya, berdasarkan lembar observasi dan wawancara pada saat produk diuji cobakan di kelas, ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditemukan dalam produk ini. Beberapa kelebihannya diantaranya, terciptanya interaksi dan kolaborasi antar siswa pada saat bermain, sehingga terciptanya negosiasi makna; mereka lebih aktif dalam menyimak, membaca, dan berbicara dalam bahasa inggris, memberikan peluang bagi mereka untuk menggunakan latar belakang pengetahuan mereka khususnya dalam ilmu keperawatan untuk membantu mereka dalam pembelajaran bahasa inggris, karena media dan materi disajikan

secara berintegrasi. Nama-nama benda yang digunakan dalam media erat kaitannya dengan jurusan yang sedang mereka tempuh dan hal ini membuat mereka menjadi lebih tertarik dalam mempelajari kosa kata. Namun, pada saat bermain, suasana kelas menjadi sedikit kurang terkontrol dan memakan waktu yang cukup lama yaitu hampir 2 jam pelajaran.

Berdasarkan hasil analisa terhadap angket yang diberikan kepada siswa dan guru pada saat ujicoba produk, didapatkan bahwa presentase keefektifan KaPe dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu 86%. Sehingga dapat diartikan bahwa KaPe memiliki nilai keefektifan yang tinggi. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis terhadap lembar observasi dan wawancara kepada guru dan siswa pada saat uji coba produk ditemukan bahwa siswa cukup antusias dalam memainkan permainan ini dan terjadinya interaksi yang autentik. Namun, dalam penggunaannya, guru perlu memberikan contoh bagaimana memainkannya terlebih dahulu sebelum permainan ini benar-benar dimainkan oleh pemain sesungguhnya yaitu siswa. Karena ada beberapa siswa yang masih bingung walaupun sudah membaca petunjuk permainan.

Pembahasan

Dalam mengembangkan media pembelajaran, area permasalahan yang dihadapi harus diidentifikasi terlebih dahulu agar media yang dikembangkan secara tepat mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi³⁰. Pada penelitian ini, memang permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru SMK Keperawatan adalah terbatasnya materi pembelajaran bahasa Inggris yang berintegrasi pada jurusan keperawatan karena materi yang dipakai dan dikembangkan oleh guru masih merupakan materi yang dipakai oleh Sekolah Menengah Umum. Padahal, menurut Tomlinson²³, materi yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran seharusnya relevan dan bermanfaat untuk siswa. Dalam hal ini materi yang dimaksudkan agar berkenaan dengan bidang keilmuan yang sedang dipelajari siswa yaitu keperawatan. Sehingga materi pembelajaran bahasa Inggris harus berintegrasi dengan ilmu keperawatan. Oleh karena itu, media pembelajaran KaPe dikembangkan berbasis *Content Based Instruction*. Hal ini dimaksudkan agar memberikan peluang bagi siswa dan guru untuk mengekspos bahasa Inggris melalui materi ilmu keperawatan. Sehingga siswa mengetahui dan dapat menggunakan bahasa pada konteks yang sebenarnya.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan media, peneliti juga mempertimbangkan kosa kata dan tata bahasa yang sesuai untuk diajarkan kepada siswa berdasarkan *word frequency and grammar choice*³⁰. Berdasarkan hasil analisa terhadap buku-buku mata pelajaran ilmu keperawatan, beberapa kosa kata yang digunakan dalam permainan KaPe ini diambil dari istilah-istilah yang sering dipakai dalam ilmu keperawatan seperti nama-nama ruangan di dalam rumah

sakit, jenis jenis penyakit, dan nama-nama peralatan medis yang biasa digunakan dalam keperawatan.

Pada tahap evaluasi permainan Kape yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi didapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran ini sudah mencapai kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi yang significant. Beberapa penyesuaian minor yang perlu dilakukan terhadap permainan ini terutama untuk ukuran papan main yang perlu diperbesar, jenis dan ukuran tulisan pada petunjuk permainan, serta bidai pemain. Joli dan Bolitho³⁰ mengemukakan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran, ukuran dan jenis huruf, layout, serta aspek visual merupakan unsur yang penting untuk dipertimbangkan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan analisa lembar observasi dari uji coba produk terhadap siswa-siswi SMK keperawatan didapatkan hasil bahwa terjadinya interaksi yang autentik pada saat permainan ini dimainkan. Menurut Rivers²⁶, interaksi sesungguhnya seperti ini dapat meningkatkan *language storage* siswa. Keautentikan dalam berinteraksi inilah yang akan memicu siswa untuk menggunakan latar belakang pengetahuan dan pengalaman hidup mereka dalam proses belajar. Sehingga, mereka merasa lebih termotivasi dalam belajar dan hal ini akan dapat memfasilitasi akuisisi bahasa¹⁸. Selain itu, karena KaPe mengintegrasikan beberapa skill dalam bahasa Inggris, siswa menjadi lebih aktif dalam berbicara, menyimak, dan membaca. Selain itu, siswa juga terlibat dalam kegiatan berkolaborasi dalam kelompok, aktif bernegosiasi makna dan menjadi lebih punya banyak kesempatan menggunakan latar belakang pengetahuan mereka dalam ilmu keperawatan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Akan tetapi, durasi waktu yang diperlukan untuk menggunakan media ini cukup lama. Sehingga guru perlu mengalokasikan waktu yang lebih ketika akan menggunakan media KaPe.

Dapat disimpulkan bahwa Kape yang merupakan produk dari hasil pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK keperawatan dengan pendekatan Content Based Instruction ini sudah memiliki nilai kelayakan yang tinggi dan keefektifan yang sangat baik. Selain itu ada beberapa kelebihan yang dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran KaPe dalam proses pembelajaran diantaranya; memberikan kesempatan untuk siswa berkolaborasi, karena dimainkan dalam kelompok. Kedua, memberikan situasi atau konteks bagaimana bahasa itu digunakan pada penggunaan sesungguhnya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara autentik pula. Sebagai hasilnya, mereka akan lebih mudah untuk mengakuisisi bahasa yang mereka pelajari melalui permainan tersebut dan menggunakannya dalam berinteraksi selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang diutarakan oleh Douglas²⁷, dimana "*Situational and interactional authenticity of the input*

potentially engage learners to use their language knowledge and background knowledge”. (p.140). Selain itu, KaPe juga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam proses belajar dan dapat menciptakan suasana didalam kelas yang aman dan menyenangkan.

SIMPULAN

Metode, media, dan materi yang digunakan untuk mengajar Bahasa Inggris di sekolah kejuruan perlu disesuaikan dengan ilmu yang dipelajari siswa disekolah tersebut. Sementara itu, media dan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai untuk SMK, khususnya SMK Keperawatan masih sangat terbatas. Pengembangan media pembelajaran yang berintegrasi dengan ilmu keperawatanpun dirancang dalam penelitian ini untuk menjembatani kesenjangan ini. Melalui permainan yang disebut dengan KaPe atau Kartu Perawat materi bahasa inggris yang mencakup beberapa kompetensi dasar yang harus dikuasi siswa SMK Keperawatan kelas XII semester 2 didesain sedemikian rupa agar dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar.

Namun, sebelum media pembelajaran dirancang, peneliti terlebih dahulu melakukan need analysis. Need analisis ini mencakup analisa minat siswa dalam belajar, materi/buku paket yang digunakan, serta silabus yang digunakan. Dari hasil analisis ini ditemukan bahwa siswa masih kurang tertarik dalam mempelajari Bahasa Inggris karena kurangnya aktivitas untuk speaking; belum ada media yang sesuai untuk mereka dan tentunya sesuai dengan ilmu keperawatan dan kurikulum, serta metode yang digunakan masih monotone. Selain itu, mereka juga mengeluhkan adanya kesulitan mengembangkan kemampuan berbicara, menyimak, dan membaca karena masih bermasalah dalam tata bahasa dan kosakata.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada need analisis, pada tahap merancang produk, peneliti memulainya dengan memilih kosa kata, tata bahasa, dan ekspresi yang sering digunakan dan sesuai untuk dipakai dalam ilmu keperawatan dimana hal tersebut dapat dilihat dari buku paket yang digunakan dalam mempelajari ilmu keperawatan. Kemudian peneliti mulai memilih gambar-gambar, simbol-simbol dan realia-realialia yang berkaitan dengan keperawatan untuk dimasukkan kedalam permainan KaPe. Permainan KaPe memiliki beberapa perangkat permainan yaitu papan main, bidak pemain, uang-uangan, skenario tindakan medis dalam setiap ruangan, realia yang berkenaan dengan scenario tindakan medis, dan Kartu Perawat itu sendiri. Media permainan ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya. Dalam merancang permainan ini, peneliti menggunakan skenario dan role play sebagai aktivitas pembelajaran agar pembelajaran ini dapat mengintegrasikan kemampuan mendengar, membaca, dan berbicara pada saat permainan ini dimainkan. Menurut Douglas²⁷, bermain

peran atau role play dapat dijadikan aktivitas maupun assessment dalam pengajaran bahasa Inggris dengan tujuan belajar yang khusus atau English for Specific Purposes.

Setelah KaPe didesain, produk ini evaluasi kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil evaluasi, KaPe dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revise namun ada beberapa saran yang diberikan evaluator. Kemudian saran-saran ini dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap produk diantaranya ukuran papan permainan yang diperbesar dan juga ukuran huruf pada tulisan petunjuk penggunaan produk. Setelah melakukan perbaikan dan penyesuaian, produk diujicobakan kepada siswa.

Berdasarkan hasil uji coba produk, terlihat beberapa keunggulan dan kekurangan produk. Beberapa keunggulan produk diantaranya; meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris; memberikan kesempatan untuk siswa berkolaborasi karena dimainkan dalam kelompok; memberikan situasi atau konteks bagaimana bahasa itu digunakan pada penggunaan sesungguhnya; memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara autentik. Oleh karena itu, mereka menjadi lebih mudah untuk mengakuisisi bahasa yang mereka pelajari melalui permainan tersebut dan menggunakannya dalam berinteraksi selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang diutarakan oleh Tomlinson²³ materi yang tepat dapat memfasilitasi siswa dalam berinteraksi secara autentik.

Namun, ada beberapa kekurangan dalam menggunakan KaPe diantaranya, waktu yang lebih lama ketika menggunakan media permainan ini dan siswa menjadi sedikit tidak terkontrol dalam berinteraksi. Oleh karena itu, perlunya mengalokasikan waktu yang lebih ketika hendak menggunakan permainan ini dan guru harus dapat memanajemen kelas dengan baik agar dapat mengontrol interaksi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Kementerian Riset dan Teknologi yang telah mendanai penelitian ini. Ucapan terima kasih juga diucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat yang telah membimbing peneliti dari penulisan proposal sampai dengan penulisan laporan akhir. Peneliti juga berterima kasih kepada SMK.

REFERENSI

Nunan, D. (2015). *Teaching english to speakers of other languages: An introduction*. Routledge.

Hedge, T. (2000). *Teaching and learning in the language classroom*. Oxford: Oxford University Press.

- Wesche, M. B. & Skehan, P. 2002. *Communicative, task-based, and content-based language instruction*. In r. B. Kaplan (ed.) *The Oxford handbook of applied linguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- Kusumaningputri, R. (2010). English for specific purposes diuniversitas jember: tantangan dan solusi. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7 (2), 210263.
- Purwanto, D., Ikhsanudin, I., & Susilawati, E. (2017). *Designing a listening workbook using tblt approach for marketing students of smk* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Surjono, H. D., & Susila, H. R. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Noer, S. M. (2019). Pengembangan bahan ajar bahasa inggris berbasis kontekstual dalam meningkatkan kompetensi siswa jurusan otomotif smk muhammadiyah Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(1), 1-9.
- Hastunar, D. E., Bharati, D. A. L., & Sutopo, D. (2014). Modifying a monopoly game for teaching written vocabulary for the seventh graders of terang bangsa junior high school. *English Education Journal*, 4(2).
- Wahyudi, P. D. *The Effectiveness of Monopoly Game as Media to Enhance 10th Graders Speaking in Descriptive Text*. RETAIN, 2020, 8.1.
- Richard, J. C. (2008). Teaching listening and speaking from theory to practice, available on: www.finchpark.com/courses/tkt/Unit_07. Richards-Teaching-Listening-Speaking. pdf.
- Setiadarma, W. (2006). *Produksi media pembelajaran*. Surabaya: Unesa.
- Wallace, S. (2015). *A dictionary of education*. OUP Oxford.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Ectj*, 30(4), 195-232.
- Carroll, M. K. (2011). Fun and games in higher education. *Eastern Education Journal*, 40(1), 23-32.
- Cam, L., & Tran, T. M. T. (2017). An evaluation of using games in teaching English grammar for first year English-majored students at Dong Nai Technology University. *International Journal of Learning, Teaching And Educational Research*, 16(7), 55-71.

- Kundu, J. 2017. Use of Teaching Aids in Language Teaching. *International Journal of Research and Analytical Reviews (IJRAR)* 4(3).
- Howard, J., & Major, J. (2004). Guidelines for designing effective English language teaching materials. *The TESOLANZ Journal*, 12(10), 50-58.
- Ellis, R., & Shintani, N. (2014). *Exploring language pedagogy through second language acquisition research*. USA: Routledge.
- Kilickaya, F. (2004). Authentic materials and cultural content in EFL classrooms. *The Internet TESL Journal*, 10(7), 1-6.
- Tamo, D. (2009). The use of authentic materials in classrooms. *Linguistic and Communicative Performance Journal*, 2(1), 74-78.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Brinton, D.M., Snow, M.A., & Wesche, M.B. 1989. *Content-based second language instruction*. Boston: Heinle & Heinle.
- Tomlinson, B. (Ed.). (2011). *Materials development in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Widodo, Slamet. 2016. *Pengembangan lembar kegiatan siswa (lks) berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan penyelesaian masalah lingkungan sekitar siswa kelas iv sekolah dasar*. Tesis Magister Pendidikan: Unesa
- Rivers, W.M.(1987). *Interactive language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Douglas, D.(2000). *Assessing language for specific purposes*. New York: Cambridge University Press.
- Hutchinson, T and Waters, A. (ed.). (1987). *English for specific purposes: a learning-centred approach*. Cambridge University Press. Edinburgh.
- Willis, J. (2011). *Materials development in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jolly, D and Bolitho, R. (2011). *A framework for materials teaching*. In Tomlinson, B (ed.). *Materials development in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.