

Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah *English Specific Purpose* Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Untuk Alat Promosi Pariwisata Blitar

Ahmad Saifudin⁽¹⁾, Istina Atul Makrifah⁽²⁾

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Jl. Masjid No.22, Kauman, Kec. Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur
Indonesia

Email: ¹saif.ahmad123coretandinding@gmail.com,
²istina.atulmakrifah@gmail.com

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada 18 November 2021
Disetujui pada 12 Agustus 2022
Dipublikasikan pada 20 Agustus 2022
Hal. 576-582

Kata Kunci:

Pengembangan; CCU; Media Sosial

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i3.882>

Abstrak: Dari pengamatan yang telah dilakukan ditemui bahwa mahasiswa masih kesulitan berbicara Bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan bagi peserta didik dan dalam konteks lingkungan kerja. *English Specific Purpose* sebagai promosi pariwisata di Blitar dimana Blitar memiliki banyak potensi pariwisata yang perlu disikapi dengan cermat dengan menyiapkan SDM yang mumpuni untuk pengelolaannya. Penelitian ini merupakan pengembangan *Desain Research*. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk mata kuliah *English Specific Purpose*. Adapun produk berupa bahan ajar *English specific purpose for English Tourism* yang diajarkan untuk semester 6 mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris tahun akademik 2021/2022. Sedangkan model Penelitian ini adalah Model Plomp, yang menggunakan tahapan berupa *Preliminary Research, Development or Prototyping Phase* dan *Assesment Phase*. Untuk melihat layak dan tidaknya produk peneliti menggunakan validator untuk memvalidasi produk. Validator diantaranya adalah validator instrument, materi dan media. Dari hasil validasi yang telah dilakukan ahli diperoleh rerata tingkat kevalidan sebesar 87,50%.

PENDAHULUAN

Blitar sebagai salah satu destinasi pariwisata di Jawa Timur memiliki daya tarik tersendiri. Tidak hanya pantai dan kebunnya yang indah, namun Blitar menyimpan banyak sejarah dan budaya yang menarik untuk dikunjungi. Mulai dari candi, prasasti, patung peninggalan sejarah hingga makam-makam raja-raja kuno dan makam presiden pertama Indonesia, Ir Soekarno juga disemayamkan di Blitar.

(Megianasari, 2020) menyatakan bahwa dengan kekayaan obyek wisata Kota Blitar dan Kabupaten Blitar yang beranekaragam apabila dikelola secara profesional diharapkan mampu memajukan kepariwisataan. Maka dari itu perlu adanya kerjasama antara semua pihak untuk dapat mengelola dan memajukan pariwisata di Blitar.

Salah satu untuk mendukung dan memajukan pariwisata di Blitar adalah dengan mengenalkan pariwisata tersebut dikalangan pelajar. Sehingga diperlukan bahan ajar yang kekinian yang memuat tentang wisata di Blitar termasuk sejarah, tujuan, motivasi, fasilitas, dan sebagainya yang mendukung kemajuan wisata di Blitar.

(Andi Prastowo, 2011) menuturkan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam bahan ajar tentu juga memperhatikan kurikulum dan diselaraskan dengan tujuan dalam pembelajaran dan sasaran yang dituju seperti jika dalam bahan ajar *English Tourism* tentu juga harus memperhatikan kearifan lokal, budaya, adat dan istiadat di wilayah tersebut. Barangkali dalam hal ini bisa juga diselaraskan dengan *Cross Cultural Understanding* wilayah tersebut. (Saifudin, 2018) menuturkan bahwa *Cross Cultural Understanding* sangat penting untuk dipelajari demi memahami budaya dari berbagai negara, daerah dan kelompok etnik.

Dalam menyusun bahan ajar tentunya juga memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar. (E. Mulyasa, 2009) menuturkan setidaknya ada 5 prinsip yang harus dipegang dalam membuat bahan ajar diantaranya: tingkat kesesuaian (*validity*), tingkat kepentingan (*significance*), tingkat kegunaan (*utility*), tingkat pembelajaran (*learnability*), dan tingkat kemenarikan (*interest*).

Bahan ajar dalam penelitian ini mengambil materi *English Specific Purpose* atau yang dikenal dengan ESP. ESP merupakan mata kuliah Bahasa Inggris yang fokus pada bidang tertentu. Sehingga ESP disesuaikan dengan bidang yang diajarkan, semisal ESP untuk prodi Ilmu Komputer tentu ESP akan menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan yang ada di dalam prodi Ilmu Komputer. (Johns, A. M., Paltridge, B., & Belcher, 2011) menuturkan bahwa ada dua kompetensi yang harus ditempuh dalam ESP yaitu *leadership* dan *intellectual nudge*, karena hal ini tidak didapat dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara umum.

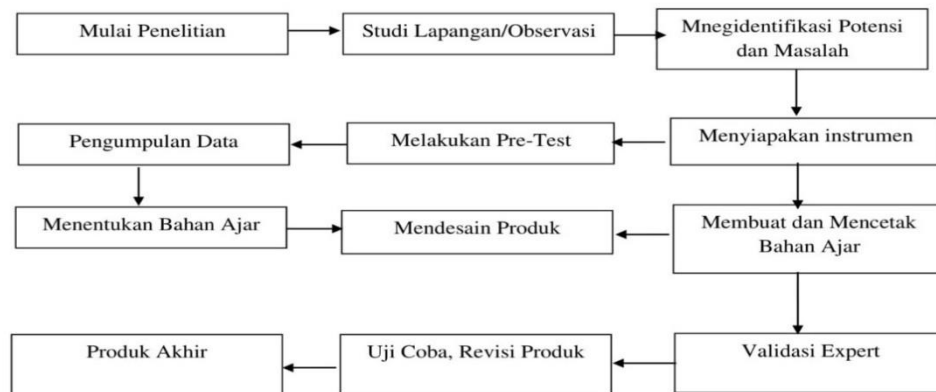
Dalam pembelajaran mata kuliah ini, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satunya adalah berbasis media sosial. Dengan menggunakan media sosial wisatawan dapat membagikan pengalaman mereka serta bisa juga digunakan sebagai sumber dalam pencarian informasi mengenai destinasi wisata (Gohil, 2015). Salah satu media yang bisa digunakan adalah *youtube*. *Youtube* adalah media multifungsi yang memfasilitasi pengguna untuk membuat konten yang terhubung dengan pengguna lain tanpa memandang usia dan tempat.

Penelitian ini memiliki tujuan agar capaian pembelajaran yang dilakukan oleh pengguna produk ini dapat meningkat. Khususnya dalam meningkatkan kompetensi peserta didik dalam hal komunikasi, pengetahuan tentang budaya atau kearifan lokal, sehingga mereka dapat mengambil peran dalam ikut mempromosikan pariwisata di wilayah Blitar.

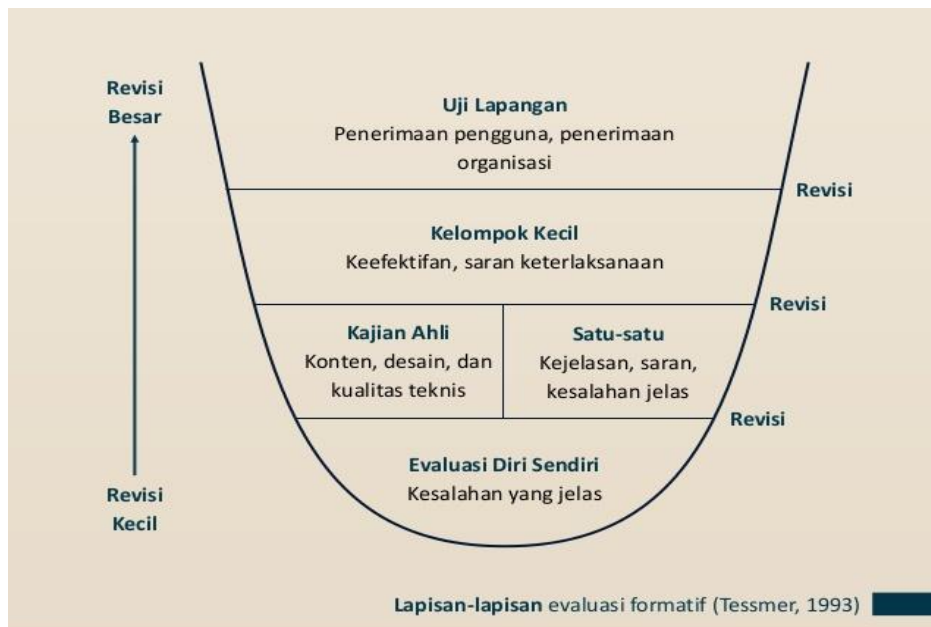
METODE

Penelitian ini menggunakan model *desain research*, yang bertujuan untuk menghasilkan produk sebagai pemecahan permasalahan dalam mata kuliah *English specific purpose* untuk mahasiswa semester 6 di Universitas Nahdlatul

Ulama Blitar program studi Pendidikan Bahasa Inggris tahun akademik 2021/2022. Adapun diagram alir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



(Saifudin, 2018) dalam penelitian saifudin menjelaskan bahwa dalam penelitian desain research dapat menggunakan model penelitian Plomp. Dalam model ini terdapat 3 tahapan pengembangan (Akker et al., 2010) yaitu: *preliminary research* yaitu sebuah analisis pendahuluan; *development phase* adalah fase pengembangan atau pembuatan prototype; dan *assessment phase* yaitu fase penilain. ketiga fase tersebut digambarkan seperti gambar berikut:



(sumber:(Akker et al., 2010))

Untuk lebih detailnya digambarkan dalam roadmap di bawah ini:



Kegiatan-kegiatan evaluasi formatif sesuai gambar di atas dilaksanakan melalui yang pertama evaluasi diri (*self-evaluation*) yaitu peneliti memeriksa sendiri prototipe 1 yang telah dirancang, kedua penilaian ahli (*expert review*) yaitu para ahli diminta mengevaluasi atau memberikan penilaian dan saran-saran terhadap rancangan produk, dan yang ketiga evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*) yaitu evaluasi ini dilaksanakan oleh dua peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda. Sedangkan yang keempat adalah evaluasi kelompok kecil setelah itu yang terakhir adalah uji lapangan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada suatu kelas dan dilaksanakan penilaian pada bahan ajar yang sudah selesai tapi dimungkinkan masih membutuhkan evaluasi dan revisi.

Dalam pengumpulan data menggunakan target, metode, instrument dan subjek penelitian. Setelah itu memberikan tes dan tugas berupa soal tes materi kepada mahasiswa untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, dan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dilakukan observasi.

Berikutnya Data hasil tanggapan mahasiswa dan dosen berupa angket dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$\text{Skor Tanggapan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang telah diperoleh kemudian disesuaikan dengan parameter sebagai berikut (menurut Arikunto 2006):

85% - 100% = Sangat aktif

70% - 84% = Aktif

60% - 69% = Cukup aktif

50% - 59% = Kurang aktif

< 50% = Tidak aktif

Penilaian secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sudijono 2003).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Persentase (ketuntasan hasil belajar secara klasikal)

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah siswa keseluruhan

Dari hasil belajar mahasiswa, peneliti melakukan analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata yang didapatkan dari penjumlahan hasil nilai tugas dan tes, melalui rumus:

$$\text{Nilai akhir (NA)} = (\text{nilai tugas (A)} + \text{nilai tes (B)}) : 2$$

Sedangkan mahasiswa dapat dikatakan tuntas dalam pembelajaran jika nilai yang diperoleh lebih dari ≥ 70 dan penggunaan buku ajar ini dianggap tuntas bila mencapai nilai ≥ 75 . Adapun rumus persentase ketuntasan mahasiswa sesuai dengan (Anas Sudijono (2011: 43), 2014) secara klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P : angka resentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N : *number of case* (jumlah frekuensi / banyaknya individu).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar mata kuliah *English Specific Purpose* di mana belum ada bahan ajar atau *handbook* yang digunakan dalam mata kuliah ini. Mata kuliah *English Specific Purpose* diajarkan pada mahasiswa semester enam program studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris UNU Blitar tahun akademik 2021/2022.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk yang dapat memecahkan permasalahan yang ada di mata kuliah *English Specific Purpose* (ESP). Adapun model penelitian yang digunakan adalah model penelitian Plomp yang terdapat 3 tahapan pengembangan (Akker et al., 2010) yaitu: *preliminary research* yaitu sebuah analisis pendahuluan; *development phase* adalah fase

pengembangan atau pembuatan prototype; dan *assessment phase* yaitu fase penilain. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk peneliti memvalidasi produk kepada ahli instrument, materi dan ahli media dan juga melibatkan ahli dalam bidang *tourism management*.

Dari hasil rerata validasi produk yang dilakukan oleh ahli instrument, ahli materi dan ahli media diperoleh rerata 87,5%. Oleh karena itu dari hasil persentase yang diperoleh maka secara kuantitatif dapat disimpulkan bahwa produk dinyatakan valid dan layak atau dapat digunakan serta diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam mata kuliah *English Specific Purpose* khususnya dalam bidang *tourism*.

Penelitian saifudin (Saifudin, 2018) menjelaskan bahwa dalam penelitian desain research dapat menggunakan model penelitian Plomp. Dalam model ini terdapat 3 tahapan pengembangan (Akker et al., 2010) yaitu: *preliminary research* yaitu sebuah analisis pendahuluan; *development phase* adalah fase pengembangan atau pembuatan prototype; dan *assessment phase* yaitu fase penilain.

Pada *Preliminary Research* atau pada tahap pendahuluan, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar semester 6. Setelah dilakukan observasi tentang pembelajaran dan modul yang digunakan dalam mata kuliah *English Specific Purpose* ditemukan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya menguasai materi yang diajarkan dan belum ada modul yang digunakan untuk mengajar mata kuliah *English Specific Purpose*. Oleh karena itu perlu adanya modul atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan disesuaikan dengan konteks lingkungan kerja. Dan diharapkan bahan ajar *English Specific Purpose* dapat digunakan sebagai alat promosi pariwisata di Blitar, yang mana Blitar memiliki banyak potensi pariwisata yang perlu dikembangkan.

Dari kegiatan observasi dapat diketahui bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena memang belum ada modul atau bahan ajar untuk mata kuliah *English Specific Purpose*. Tentunya, proses perkuliahan mata kuliah ini bisa berjalan dengan baik jika ditopang dengan alat pembelajaran dan praktik yang memadai.

Setelah kegiatan *preliminary research* atau tahap pendahuluan telah dilakukan. Selanjutnya peneliti mengembangkan ke tahap *development phase*, pengembangan atau pembuatan *prototype*. Dalam tahap ini peneliti mulai membuat modul *English Specific Purpose* yang berbasis pariwisata dan budaya lokalitas yang ada di wilayah Blitar. Dan dalam prosesnya peneliti melibatkan ahli dan mahasiswa untuk berpartisipasi agar modul atau bahan ajar yang dikerjakan bisa tepat sasaran dan sesuai dengan yang diinginkan.

Pada tahap ketiga peneliti masuk pada tahap penilaian. Pada tahap ini peneliti menyediakan soal-soal yang berisi tentang spesifik produk dan isinya. Sebelum soal diberikan kepada ahli materi dan ahli media, terlebih dahulu soal kami berikan kepada ahli instrument atau ahli Bahasa untuk divalidasi. Setelah instrument valid baru instrument atau pertanyaan kami berikan kepada validator materi dan media. Dari hasil rerata yang didapatkan dari penilaian ahli materi dan media didapatkan nilai kevalidan sebesar 87,5 % modul atau bahan ajar *English Specific Purpose* valid dan layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa buku ajar *English Specific Purpose* layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dari penilai ahli materi dan ahli media dengan rerata nilai 87,5%. Sehingga diharapkan buku ajar ini dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah tersebut. Dengan pembuatan modul atau bahan ajar *English Specific Purpose* dengan materi berbasis pariwisata dan budaya lokalitas yang dikemas secara kekinian, dapat membuat mahasiswa tertarik dan aktif untuk berpartisipasi di dalamnya.

SARAN

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap agar penelitian dan produk ini dapat bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa seperti memberikan kemudahan dalam mempelajari *English Specific Purpose* berbasis pariwisata dan kearifan lokal serta menjadi bahan evaluasi bagi para dosen dalam mengembangkan bahan ajar khususnya di mata kuliah *English Specific Purpose*, sehingga ke depan bisa lebih baik dan sempurna lagi. Disamping itu penelitian dan produk ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa dalam perkuliahan dan pembelajaran mandiri mahasiswa serta ketrampilan mahasiswa dan menggunakan media belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2010). *An Introduction to Educational Design Research* (T. P. N. Nieveen (ed.)). Netzodruk, Enschede.
- Anas Sudijono (2011: 43). (2014). *Dinar Rahu, 2014 Manfaat Hasil Belajar Desain Mode Busana Sebagai Kesiapan Praktek Industri Universitas Pendidikan Indonesia* / repository.upi.edu / perpustakaan.upi.edu.
- Andi Prastowo. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- E. Mulyasa. (2009). *Kurikulum Yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*No Title. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gohil, N. (2015). *Role and Impact of Social Media in Tourism : A Case Study on the Initiatives of Madhya Pradesh State Tourism* INTRODUCTION : REVIEW OF LITERATURE : 5(4), 8–15.
- Johns, A. M., Paltridge, B., & Belcher, D. (2011). *New Directions in English for Specific Purposes Research*. Michigan: University of Michigan Press.
- Megianasari. (2020). Analisis Sektor Wisata Edukasi Kampung Coklat dalam Upaya Meningkatkan Pendapatan Masyarakat dan Kesempatan Kerja di Desa Plosorejo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar. In *IAIN Tulungagung*.
- Saifudin, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Cross Cultural Understanding (CCU) Berbasis Media Sosial di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 516. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.252>