

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TOTAL PHYSICAL RESPONSE MELALUI BLENDED LEARNING UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP ISLAM AZZHAHIRIYAH

Farrah Zhairiyah¹, Muktiono Waspodo², Abdul Majid³

¹Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor

¹dyra_rah@yahoo.com

Abstrak : Penelitian ini merupakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D) bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris Peserta didik kelas VII melalui penggunaan model pembelajaran total physical response dengan metode blended learning. Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana rancangan model pembelajaran total physical response melalui blended learning Untuk Mengatasi kesulitan Belajar Bahasa Inggris Peserta didik, (2) bagaimana menguji kelayakan penggunaan model pembelajaran total physical response dengan metode blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar Peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dan (3) apakah penggunaan total physical response melalui metode blended learning efektif terhadap peserta didik yang mengalami masalah belajar bahasa Inggris. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall . Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 99 orang, yang terdiri dari ; 3 orang subjek uji awal, 12 orang subjek uji kelompok kecil, 30 orang subjek uji kelompok besar dan 54 orang subjek implementasi lapangan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 92%, ahli desain instruksional/ media sebesar 88%, pengguna guru 93% dan pengguna peserta didik sebesar 92% secara keseluruhan memperoleh kategori “sangat layak”. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning efektif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris.

Kata Kunci : *blended learning, kesulitan belajar, total physical response*

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang asing bagi orang Indonesia pada umumnya. Begitu pula bagi peserta didik di sekolah baik mulai tingkat SD, SMP, dan SMA bahkan mahasiswa di Perguruan Tinggi. Meskipun pembelajaran Bahasa Inggris sudah dimulai sejak jenjang SD akan tetapi hasil yang didapat belum menunjukkan hasil pencapaian pembelajaran yang gemilang, walaupun peserta didik telah belajar bahasa Inggris dalam kurun waktu yang cukup lama yaitu sekitar 6 tahun. Selama pembelajaran daring, muncul tantangan yang dihadapi guru untuk tetap mempertahankan kualitas pembelajaran. Tantangan tersebut perlu dihadapi dengan selalu belajar beradaptasi dengan situasi saat

ini dan berinovasi dalam mengembangkan desain pembelajaran. Adapun tantangan yang harus dihadapi seorang guru di masa pandemi ini adalah ; (1) pandemi Covid 19, merubah gaya hidup dan kondisi perilaku keseharian, termasuk belajar dan bekerja, (2) belajar daring salah satu strategi pembelajaran pada kondisi saat ini, (3) ketersediaan sumber belajar dan sarana pendukung (jaringan/kesiapan materi digital, dll), (4) kesiapan mental, utamanya siswa, guru, orang tua, dan kepala sekolah untuk memastikan siswa tetap belajar dalam kondisi yang nyaman pada berbagai situasi dan kondisi yang ada (Waspodo, 2020).

Masalah belajar bahasa Inggris tentu harus dapat diatasi oleh guru agar semua peserta didik bisa memperoleh hasil belajar

yang baik. Masalah belajar peserta didik di kelas tentu memiliki banyak faktor, misalnya pendekatan guru mengajar yang tidak cocok dengan karakteristik peserta didik dan jenis materi yang diberikan, materi pelajaran yang terlalu sulit, kemampuan dan kreativitas guru dalam mengajar, pengelolaan kelas oleh guru yang tidak baik, sikap guru dalam mengajar dan lain-lain. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran yang dapat mengakomodasi permasalahan peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris. Peneliti bermaksud meneliti tentang pengaruh metode total physical response melalui blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran di masa pandemi guru harus memberikan pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif selama pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) Penelitian menggunakan pendekatan total physical response untuk mengatasi masalah pembelajaran pada keterampilan mendengarkan (listening) dan berbicara (speaking) dalam materi pelajaran bahasa Inggris secara blended learning pada peserta didik tingkat tujuh Sekolah Menengah (SMP) yang diharapkan melalui pendekatan total physical response dapat mengatasi masalah belajar bahasa Inggris peserta didik.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah tersebut di atas, diajukan rumusan masalah sebagai berikut ; (1) bagaimana rancangan model pembelajaran total physical response melalui blended learning Untuk Mengatasi kesulitan Belajar Bahasa Inggris Peserta didik, (2) bagaimana menguji kelayakan penggunaan model pembelajaran total physical response dengan metode blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar Peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris, (3) apakah penggunaan total physical response melalui metode blended learning efektif terhadap peserta didik yang mengalami masalah belajar bahasa Inggris.

Konsep Pengembangan Model

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris biasa dikenal dengan Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan

untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019). Secara garis besar terdapat tiga langkah dalam pelaksanaan metode Research and Development (Arief & Sc, 2014), (1) studi pendahuluan yang mengkaji teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada, (2) pengembangan produk yang melakukan kegiatan pengembangan dilakukan melalui beberapa kali uji coba, dengan sampel terbatas dan sampel lebih luas, dan (3) validasi produk dengan menguji atau memvalidasi produk atau program kegiatan yang baru.

Rancangan penelitian pengembangan selalu berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk dan haruslah berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk dan menghasilkan sebuah produk pembelajaran.

1) Model Dick and Carey

Penelitian dan pengembangan model Dick dan Carey didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau system approach terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Priyadi, 2016). Dick and Carey 1978 (dalam Uno, 2018) menyebutkan bahwa, terdapat lima komponen strategi pembelajaran, (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran. Model Dick dan Carey dinilai sebagai model yang paling sesuai dengan kurikulum di Indonesia, baik kurikulum di sekolah dasar hingga sekolah menengah.

2) Model ADDIE

Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: (A) nalisys, (D) esain, (D) evelopment, (I) mplementasion, dan (E) valuation

(Pribadi, 2016). Adapun desain pengembangan ADDIE sebagai berikut

- a. Analysis. Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi Peserta didik.
- b. Desain. Menentukan pendekatan pembelajaran, menyusun kerangka pembelajaran, peta kebutuhan, serta menyusun lembar penilaian.
- c. Development. Mengembangkan sumber belajar.
- d. Implementation. dilakukan persiapan lingkungan dan melibatkan Peserta didik dalam implementasi produk yang dibuat.
- e. Evaluation. Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran

3) *Model Borg and Gall*

Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal (Sugiyono, 2019).

4) *Model Assure*

Model ASSURE dirancang untuk membantu guru merencanakan pelajaran yang secara efektif mengintegrasikan penggunaan teknologi dan media di kelas. Berikut langkah-langkah pengembangan model ASSURE (Smaldino et al., 2019).

- a. Analyze Learners. Merencanakan pelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik Peserta didik yang terbukti terkait dengan hasil belajar.
- b. States Standards and Objectives. Menyatakan standar dan tujuan pembelajaran sespesifik mungkin.
- c. Select Strategies, Technology, Media, and Materials. Setelah menganalisis pelajar Anda dan menyatakan standar dan tujuan,
- d. Utilize Technology, Media, and Materials. melibatkan perencanaan peran mengajar. Anda untuk memanfaatkan teknologi, media, dan materi untuk membantu Peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

e. Require Learner Participation. Agar efektif, pengajaran harus membutuhkan keterlibatan mental aktif peserta didik.

f. Evaluate and Revise. Setelah melaksanakan pelajaran, evaluasi dampaknya terhadap pembelajaran Peserta didik.

5) *Model PEDATI*

PEDATI merupakan akronim dari Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi adalah sebuah model pengembangan desain sistem pembelajaran blended yang dikembangkan oleh Chaeruman. PEDATI mendeskripsikan suatu langkah kegiatan pembelajaran yang sistematis dan logis, serta di dalamnya terdapat unsur-unsur yang jelas dan saling berhubungan. untuk mengembangkan pembelajaran blended (Chaeruman, 2017). Menurut Chaeruman ada lima langkah dalam desain pembelajaran PEDATI, (1) merumuskan tujuan/ capaian pembelajaran, (2) menetapkan dan mengorganisasi materi, (3) memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron, (4) merancang aktivitas pembelajaran asinkron, (5) merancang aktivitas pembelajaran sinkron.

Hakikat Belajar

Belajar menurut Hamalik (2020) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut definisi ini, belajar dipandang sebagai suatu proses atau kegiatan dan bukan sebagai hasil atau tujuan. Belajar tidak hanya sekedar mengingat, tetapi lebih luas dari itu yaitu mengalami dan hasil dari belajar bukan berupa penguasaan terhadap hasil latihan, melainkan terjadinya perubahan tingkah laku. menurut Sobri (dalam Khuluqo, 2017) menyatakan 8 prinsip-prinsip belajar, yaitu ; (1) belajar perlu memiliki pengalaman dasar, (2) belajar harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah, (3) belajar memerlukan situasi yang problematis, (4) belajar harus memiliki tekad dan kemauan yang keras dan tidak mudah putus asa, (5) belajar memerlukan bimbingan, dorongan dan arahan, (6) belajar memerlukan latihan, (7) belajar memerlukan metode yang tepat; (8) belajar memerlukan waktu dan tempat yang tepat.

Agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. Ihsana El Khuluqo (2017) menjelaskan faktor yang mempengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal digolongkan menjadi 3 faktor; (1) faktor jasmani, (2) faktor psikologi, dan (3) faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal digolongkan menjadi 3 faktor; (1) faktor lingkungan sekolah, (2) faktor lingkungan keluarga, dan (3) faktor lingkungan masyarakat

Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kompetensi merupakan kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam penggunaan Bahasa Inggris (Ratminingsih, 2021). Pengajaran bahasa Inggris di sekolah berfokus pada peningkatan kompetensi Peserta didik untuk mampu menggunakan bahasa tersebut dalam mencapai tujuan komunikasi di berbagai konteks, baik lisan maupun tulis. Untuk mendukung kompetensi dalam pelajaran Bahasa Inggris, komponen kebahasaan yang diajarkan adalah kosakata, gramatika, pelafalan dan ejaan yang harus dikuasai dan menjadi fondasi keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Ratminingsih, 2021).

Izzan (2010) mengatakan, bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar di sekolah. Ini terjadi karena seleksi materi pelajaran, urutan, dan cara penyajiannya yang kurang sesuai dan tidak disesuaikan dengan situasi- situasi psikologi pelajar Indonesia. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia sudah berlangsung berabad- abad lamanya. Akan tetapi pada aspek tata bunyi sebagai dasar untuk mencapai kemahiran menyimak (listening) dan berbicara (speaking) kurang mendapat perhatian dan fokus yang memadai. Ini terjadi karena tujuan pembelajaran bahasa Inggris diarahkan pada satu arah saja, yakni

agar pelajar mampu memahami bahasa tulisan yang terdapat dalam buku-buku berbahasa Inggris, dan pengertian hakikat bahasa lebih banyak didasarkan pada metode gramatika-terjemah, yaitu metode pembelajaran bahasa yang lebih menekankan kegiatan belajar pada penghafalan kaidah-kaidah tata bahasa dan penerjemahan kata demi kata (harfiah). Sehingga, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tentu guru harus memiliki metode pengajaran yang tepat, agar tujuan pembelajarannya dapat tercapai dengan baik.

Model Pembelajaran Total Physical Response

Model pembelajaran total physical response adalah sebuah model pengajaran bahasa yang dikembangkan oleh James Asher, seorang profesor psikologi di Universitas San Jose California. Model ini merupakan model pengajaran bahasa yang banyak digunakan oleh pengajar bahasa Asing. Model ini adalah salah satu model pengajaran bahasa yang sangat cocok diterapkan dalam pengajaran Tata Bahasa. Berbeda dengan model pembelajaran lainnya, Model pembelajaran Total Physical Response merupakan sebuah model pengajaran Bahasa yang menggunakan perintah untuk membangun koordinasi kemampuan berbahasa dan perilaku (Ratminingsih, 2021).

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode Total Physical Response terdapat prinsip yang harus diterapkan selama pembelajaran (Larsen-Freeman & Anderson, 2013).

- a. Makna dalam bahasa target dapat disampaikan melalui tindakan.
- b. Pemahaman peserta didik terhadap bahasa target harus dikembangkan sebelum berbicara
- c. Peserta didik dapat mempelajari bahasa dengan menggunakan gerakan tubuh mereka
- d. Perintah adalah perangkat linguistik yang bisa guru gunakan untuk mengarahkan perilaku Peserta didik.
- e. Peserta didik dapat mempelajari bahasa melalui pengamatan tindakan serta dengan melakukan tindakan sendiri.

- f. Perasaan sukses, percaya diri dan kecemasan yang rendah mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa.
- g. Peserta didik tidak boleh diberikan materi menghafal rutinitas tetap.
- h. Koreksi harus dilakukan dengan cara yang tidak mengganggu.
- i. Peserta didik tidak harus mengembangkan fleksibilitas dalam memahami kombinasi baru dari target Bahasa.
- j. Pembelajaran bahasa akan lebih efektif dengan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.
- k. Kemampuan berbicara harus lebih ditekankan sebelum bahasa tertulis.
- l. Peserta didik akan mulai berbicara ketika mereka sudah siap.
- m. Peserta didik diharapkan untuk membuat kesalahan ketika mereka pertama kali mulai berbicara.

Kegiatan utama dalam metode total physical response adalah memberikan perintah kepada peserta didik untuk dipatuhi dan direspon dalam bentuk tindakan oleh peserta didik. Dengan demikian akan lebih mudah bagi para peserta didik untuk mengingat kata-kata yang telah mereka pelajari jika mereka menggunakan tubuh mereka dalam belajar kosakata.

Model Blended Learning

Dwiyogo (2018), menguraikan arti blended learning yaitu suatu model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi yang mana dapat diakses secara online maupun offline. Mosa (dalam Rusman, 2017) menjelaskan blended learning mencampurkan adalah dua unsur utama yaitu pembelajaran di kelas dengan pembelajaran online. Pada pembelajaran online ini menggunakan jaringan internet yang di dalamnya terdapat pembelajaran berbasis web. Dalam pembelajaran ini memanfaatkan teknologi multimedia seperti streaming video, kelas virtual, email, dll.

Metode pembelajaran blended learning menawarkan kelebihan dalam

penggunaannya dalam pembelajaran: (1)Flexibel, adalah tentu akan memberikan fleksibilitas terhadap Peserta didik maupun guru saat proses belajar, sebab dengan metode tersebut Peserta didik dan pengajar tidak perlu setiap hari datang ke dalam langsung ke Sekolah, (2)Efisien, hemat waktu dan biaya, (3)Materi lebih interaktif, dengan metode blended learning materi yang diberikan pengajar pun dapat lebih interaktif, Peserta didik dapat menerima materi pembelajaran berbentuk video interaktif, video penjelasan dari dosen, materi e-book, bahkan hingga podcast (Dwiyogo, 2018). Setting belajar, sebagaimana disinggung oleh Naidu, Howard dan Piskurich (Chaeruman, 2017), terdiri dari dua kategori yaitu, pembelajarandigunakan karena model pembelajaran Ekspositori membantu siswa mendapatkan informasi yang sulit dimengerti karena siswa dapat bertatap langsung dan bertanya. Metode ini juga bisa efektif jika tujuannya untuk memberikan siswa informasi yang memerlukan waktu lama untuk memahami suatu materi. sinkron dan asinkron. Setting belajar model desain sistem pembelajaran blended digambarkan dalam gambar sebagai berikut.

Gambar 1 Kuadran Setting Pembelajaran Blended (Chaeruman, 2017)



Sinkron Langsung atau Live Synchronous adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi antara peserta didik dan peserta didik di tempat/ruang dan waktu yang sama. Sinkron Maya atau Virtual Synchronous adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi antara Peserta didik dan guru yang berada pada waktu yang sama, tetapi di tempat yang berbeda satu sama lain. Asinkron Mandiri atau Self-Paced Asynchronous adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi pembelajaran online mandiri. Asinkron Kolaboratif atau Collaborative asynchronous adalah

pembelajaran yang terjadi dalam situasi kolaboratif (melibatkan lebih dari satu orang), antara peserta pembelajaran dengan peserta pembelajaran lainnya atau orang lain sebagai narasumber.

Secara mendasar terdapat tiga tahapan dasar dalam model blended learning yang mengacu pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) menurut Ramsay (dalam (Hendarita, 2020), (1) Seeking of information. Mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas konten dan kejelasan akademis, (2) Acquisition of information. Peserta didik secara individu maupun secara kelompok kooperatif-kolaboratif berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran peserta didik, kemudian menginterpretasikan informasi/ pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas, (3) Synthesizing of knowledge. mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh. Untuk menghasilkan pembelajaran blended maka setiap capaian atau tujuan pembelajaran tertentu menggunakan setting belajar sinkron langsung, sinkron maya, asinkron kolaboratif atau sinkron mandiri.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris Peserta didik kelas VII melalui penggunaan model pembelajaran total physical response dengan metode blended learning. Hal tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar Peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Sebagai sebuah

penelitian dan pengembangan, produk pembelajaran model total physical response dengan metode blended learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII akan melalui proses perancangan, pengembangan, validasi, evaluasi dan implementasi untuk dapat menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini akan dilaksanakan di salah satu sekolah di Kecamatan Kedung Waringin Kabupaten Bekasi yaitu SMP Islam Azzahiriyyah Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 69 orang, yang terdiri dari ; 3 orang subjek uji coba awal, 12 orang subjek uji coba kelompok kecil, dan 54 orang subjek implementasi lapangan. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan September sampai dengan bulan November 2021.

Dalam pengembangan pembelajaran model total physical response dengan metode blended learning, rancangan model pengembangannya di adaptasi dari model Borg and Gall. Alur yang terperinci, sistematis, serta fleksibilitas dalam menentukan strategi pembelajaran menjadi pertimbangan peneliti untuk memilih model Borg and Gall sebagai model pengembangan penelitian dan mengintegrasikannya dengan pelaksanaan pembelajaran blended. Sepuluh langkah pengembangan model Borg and Gall dipadukan dengan desain pembelajaran PEDATI untuk riset pengembangan pembelajaran model total physical response dengan metode blended learning, menggunakan 3 (tiga) tahap kegiatan pengembangan; (1) studi pendahuluan, (2) studi pengembangan, (3) penerapan model.

Dalam penelitian pembelajaran model total physical response dengan metode blended learning ini, peneliti menggunakan teknik analisis data analisis deskriptif kualitatif untuk menghimpun data awal melalui wawancara dan kuesioner dan analisis data kuantitatif dengan kuesioner untuk menguji validasi, uji kelayakan dan uji efektivitas menggunakan rumus N- Gain.

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ tes - Skor\ pre\ tes}{Skor\ ideal - Skor\ pre\ tes}$$

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
100% - 90%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
89% - 75%	Baik	Direvisi seperlunya
74% - 65%	Cukup	Cukup banyak direvisi
64% - 55%	Kurang Baik	Banyak direvisi
54% - 0%	Sangat Tidak Baik	Direvisi total

Tabel 2 Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Nilai N-Gain	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rancangan Model Pembelajaran Total Physical Response Melalui Blended Learning

Langkah awal yang peneliti lakukan dalam mengembangkan pembelajaran adalah studi literatur dan identifikasi potensi dan masalah dengan analisis keadaan lapangan, guru dan peserta didik serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan model pembelajaran. Kegiatan identifikasi potensi dan masalah dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Islam Azzahiriyyah.

1) Hasil Analisis Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, hal yang dilakukan pertama adalah studi literatur. Pada studi literatur dilakukan tinjauan standar isi dengan cara membuat pemetaan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI) dan Indikator Pencapaian. Berdasarkan studi literatur diperoleh materi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran model total physical response melalui blended learning yaitu Things in the Classroom (article 'a', 'an' and 'the') dan preposition of place 'on', 'under', 'in' and 'next to'. Setelah materi yang dikembangkan sudah ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan

identifikasi potensi dan masalah untuk menggali Informasi mengenai gambaran potensi dan masalah terkini.

Langkah kedua, identifikasi potensi dan masalah. Informasi mengenai gambaran potensi dan masalah dalam proses pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, diperoleh dari ; (1) wawancara kepada peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah hasil, (2) wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Inggris, (3) kuesioner observasi perangkat pembelajaran, dan (4) kuesioner observasi sarana dan prasarana sekolah.

Langkah ketiga, analisis Temuan. Berdasarkan hasil studi literatur dan identifikasi potensi dan masalah, maka disusunlah deskripsi analisis temuan sebagai dasar untuk merencanakan desain model pembelajaran total physical response melalui blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris Peserta didik Kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah. Pada deskripsi analisis temuan didapatkan informasi kebutuhan; (1) Pengembangan model pembelajaran total physical response untuk mengatasi kesulitan pembelajaran kosa kata dan tata Bahasa, (2) Menyusun desain pembelajaran blended learning secara sistematis pada rencana pelaksanaan pembelajaran, (3) Menyusun aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron sesuai dengan capaian pembelajaran pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

2) Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahapan pengembangan desain model dengan membuat desain model, dilanjutkan dengan validasi desain dan penerapan uji coba awal. Setelah dilakukan validasi desain dan penerapan uji coba awal, dilakukan perbaikan desain dan dilanjutkan dengan uji yang lebih luas. Langkah pertama adalah pengembangan desain model pembelajaran Total Physical Response dengan melalui blended learning, produk yang dikembangkan meliputi; (1) materi pembelajaran, (2) rencana pelaksanaan pembelajaran dan (3) ruang belajar online. Pengembangan materi model pembelajaran total physical response melalui blended

learning, untuk materi kegiatan sinkron peneliti menuangkan materi pembelajaran ke dalam powerpoint. Gambar materi pembelajaran dalam powerpoint dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik, dan Isi dari materi pembelajaran memuat kumpulan kosakata (vocabulary) dalam bahasa Inggris serta unsur kebahasaan. Untuk kegiatan asinkron, peneliti meminta peserta didik untuk mengamati video youtube RajaTutor Dot Com pada link: https://www.youtube.com/watch?v=6_swPd75bV0.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan menggambarkan prosedur dan pengorganisasian penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memperhatikan sintaks awal desain model pembelajaran total physical response melalui blended learning. Untuk pembelajaran blended learning pada aktivitas pembelajaran asinkron, ruang belajar online peserta didik diarahkan untuk bergabung ke kelas online mata pelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII yang dibuat menggunakan aplikasi Google Classroom. Melalui Google Classroom, peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran di luar kelas. Peserta didik dapat menentukan tempat belajar sesuai dengan kriteria kenyamanan belajar masing-masing. Kemudian peserta didik dapat juga melakukan diskusi melalui kolom komentar dan mengupload tugas-tugas yang diberikan oleh guru melalui Google Classroom.

Langkah kedua adalah validasi ahli dan perbaikan desain. Validitas dilakukan oleh expert untuk menilai rancangan desain produk yang dikembangkan untuk diketahui kelemahan dan kekuatannya. Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli materi dan ahli desain instruksional/media menggunakan tipe jawaban berupa check list (\checkmark). Uji coba oleh para ahli ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk hasil pengembangan desain sistem pembelajaran model Total Physical Response melalui blended learning yang akan diimplementasikan di dalam kelas dari

aspek desain pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil validitas oleh ahli materi pembelajaran, persentase tingkat validitas materi belajar diperoleh hasil 91% Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada tabel.1, kualifikasi skor adalah sangat baik dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil validitas oleh ahli desain instruksional/ media ke-1, persentase tingkat validitas desain pembelajaran diperoleh hasil 87%. Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.1, kualifikasi skor adalah baik dan direvisi seperlunya. Berdasarkan hasil validitas oleh ahli desain instruksional/ media ke-2, persentase tingkat validitas desain pembelajaran diperoleh hasil 80%. Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.1, kualifikasi skor adalah baik dan direvisi seperlunya. Berdasarkan hasil rekap penilaian kelayakan oleh expert, diketahui penilaian rancangan desain produk yang dikembangkan ada layak untuk dilakukan pengujian.

Langkah ketiga adalah perbaikan desain. Setelah mendapatkan saran dari ahli, maka pengembangan desain model pembelajaran total physical response melalui blended learning diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli; (1) pada tujuan pembelajaran ditambahkan indikator pencapaian yang lebih tinggi, (2) Pada kegiatan inti, memperbaiki aktivitas melakukan atau mempraktekkan sesuai dengan ciri TPR merespon dengan fisik. (3) RPP yang disusun, mencantumkan kompetensi dasar untuk perumusan tujuan, (4) Merevisi motivasi pembelajaran pada kegiatan pendahuluan.

Langkah keempat adalah uji coba awal, uji coba guru, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba awal Pengambilan sampel dilakukan secara random sampling yang berasal dari 1 kelas dan menarik sampel sebanyak 3 orang peserta didik. Analisis data hasil uji coba awal peserta didik diperoleh hasil 90%. Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.1, kualifikasi skor adalah sangat baik dan tidak perlu revisi. Uji coba penggunaan oleh guru, adalah guru Bahasa Inggris kelas VII yang

menggunakan desain pembelajaran yang dirancang. Analisis data hasil penilaian guru mata pelajaran Bahasa Inggris diperoleh hasil 92%. Sesuai konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.1, kualifikasi skor adalah sangat baik dan tidak perlu revisi. Setelah dilakukan uji coba awal, dilakukan uji kelompok kecil pada 12 orang peserta didik kelas VII dengan subjek yang berbeda dari uji coba awal. Hasil dari uji kelompok kecil pada peserta didik, hasil penilaian uji peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 92%. Persentase nilai menentukan skor kriteria sangat baik. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, dilakukan uji kelompok besar pada 30 orang peserta didik kelas VII dengan subjek yang berbeda dari uji kelompok kecil. Hasil dari uji kelompok besar pada peserta didik, hasil penilaian uji peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 90%. Persentase nilai menentukan skor kriteria sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan desain kembali dan di buatlah desain final model pembelajaran atau model Hipotetik.

Langkah kelima adalah model hipotetik. Berdasarkan analisis tahap pendahuluan dan pengembangan penelitian di lapangan, diajukan model final atau hipotetik berupa model hipotetik penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning untuk mengatasi masalah belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahriyah. (lampiran 1).

3) Tahap Penerapan Model

Subjek uji coba lapangan merupakan peserta didik kelas VII yang berjumlah 54 orang. Pelaksanaan tes awal atau pretest dilaksanakan secara online menggunakan google form pada tanggal 25 Oktober 2021. Dari hasil perolehan nilai pretest didapatkan data jumlah skor keseluruhan peserta didik sebesar 253 poin, yang diperoleh dari 54 Peserta didik dengan 15 butir soal. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil penilaian tes awal peserta didik sebesar 4,6. Pelaksanaan pembelajaran model Total Physical Response dilaksanakan secara blended learning. Kegiatan pendahuluan dilaksanakan secara asinkron pada tanggal 25

Oktober 2021, untuk kegiatan pembelajaran inti dilaksanakan secara sinkron pada tanggal 26 Oktober 2021, dan untuk kegiatan penutup dilaksanakan secara asinkron pada tanggal 26 oktober 2021. Pelaksanaan tes akhir atau posttest dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas setelah selesai kegiatan inti pada tanggal 26 Oktober 2021. Dari hasil perolehan nilai posttest didapatkan data jumlah skor keseluruhan peserta didik sebesar 755 poin, yang diperoleh dari 54 Peserta didik dengan 15 butir soal. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata hasil penilaian tes akhir peserta didik sebesar 13,9 poin. Perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik pada setiap jawab soal, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 2 Perbandingan Hasil Jawaban Peserta Didik pada Pretest dan Posttest



2. Uji Kelayakan Model Pembelajaran Total Physical Response Melalui Blended Learning

Uji kelayakan model pembelajaran total physical response melalui blended learning dilakukan dengan dua tahap, (1) tahap uji kelayakan oleh expert untuk menilai desain produk dan materi ajar mata pelajaran Bahasa Inggris, (2) tahap uji kelayakan oleh peserta didik dan guru sebagai objek pengguna model. Uji kelayakan ahli materi dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2021 dengan aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah: (1) tujuan pembelajaran, (2) komponen bahan ajar, (3) materi, (4) visual, (5) Bahasa, dan (6) Evaluasi Pembelajaran. Berdasarkan analisis data ahli materi diperoleh hasil 92%. Sesuai kriteria

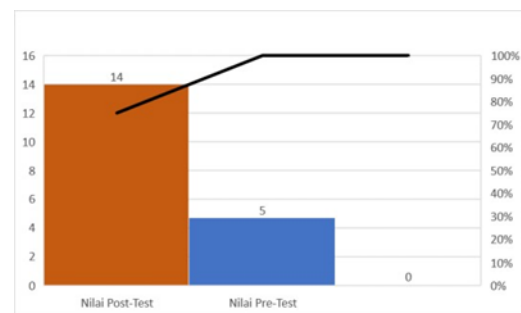
interpretasi kelayakan pada table.2 dengan kualifikasi sangat layak.

Uji kelayakan ahli desain instruksional/ media dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2021 dan aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah : (1) tujuan pembelajaran, (2) kegiatan pembelajaran, (3) model pembelajaran, (4) metode pembelajaran, (5) media pembelajaran, (6) waktu pembelajaran, dan (7) evaluasi pembelajaran. Berdasarkan analisis data ahli desain instruksional/ media diperoleh hasil 88% Sesuai kriteria interpretasi kelayakan pada table.2 dengan kualifikasi sangat layak. Uji kelayakan penggunaan oleh peserta didik, dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2021 oleh 54 orang peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah dan aspek yang dinilai adalah : (1) intrinsik kesukaan, (2) proses pembelajaran, (3) evaluasi pembelajaran. Berdasarkan analisis data oleh pengguna peserta didik diperoleh hasil 92%. Sesuai kriteria interpretasi kelayakan pada table.2 dengan kualifikasi sangat layak. Uji kelayakan penggunaan oleh guru, dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2021 oleh 1 orang guru Bahasa Inggris yang kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah. Aspek yang dinilai adalah : (1) materi pembelajaran, (2) kegiatan pembelajaran, (3) model pembelajaran, (4) alokasi waktu, dan (5) evaluasi pembelajaran. Berdasarkan analisis data oleh pengguna guru diperoleh hasil 93%. Sesuai kriteria interpretasi kelayakan pada table.2 dengan kualifikasi sangat layak.

3. Pengujian Keefektifan Model

Pengujian efektifitas penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris, dilakukan dengan membandingkan perolehan hasil pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah implementasi model. Rata-rata skor peserta didik sebelum mendapat perlakuan penggunaan model pembelajaran adalah sebesar 5, namun setelah mendapatkan perlakuan penggunaan model pembelajaran adalah sebesar 14.

Gambar 3 Grafik Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest



Pada analisis data skor N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,9 atau dikategorikan tinggi. Selanjutnya, hasil perolehan N-Gain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan 100 sehingga skor N-Gain menjadi 90. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review pada table.10 skor N-Gain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah efektif dengan skor 90.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian pengembangan penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris Peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Rancangan model pembelajaran total physical response melalui blended learning didasarkan pada studi pendahuluan dan dikembangkan berdasarkan pengembangan model Borg and Gall dengan melakukan uji coba awal, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Desain pembelajaran total physical response melalui blended learning dilakukan sinkronus melalui tatap muka dan asinkronus melalui media google classroom.
2. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 92%, ahli desain instruksional/ media sebesar 88%, pengguna guru 93% dan pengguna peserta didik sebesar 92% secara keseluruhan memperoleh kategori “sangat layak”.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning layak digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah.

3. Hasil analisis data pretest dan posttest di ketahui nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 5 dan nilai rata-rata posttest peserta didik adalah 14, sedangkan nilai rata-rata maksimal adalah 15. Berdasarkan pengujian efektivitas menggunakan rumus N-Gain Score, diperoleh hasil sebesar 0,9 dengan kategori tinggi atau dipersentase kan menjadi 90. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor N-Gain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan model pembelajaran total physical response melalui blended learning efektif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII SMP Islam Azzahiriyyah dengan tingkat efektivitas sebesar 90.

Saran

Untuk dapat mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris, maka yang harus dilakukan peneliti yang akan meneruskan penelitian yang berkaitan dengan pendekatan total physical response hendaknya mengembangkan pada keterampilan yang lain misalnya pada keterampilan membaca (reading), keterampilan menulis (writing), ataupun pada tata bahasa (grammar) bahasa Inggris. Pada umumnya kemampuan membaca dan menulis para Peserta didik belum menunjukkan hasil yang gemilang. Hal ini merupakan tantangan bagi para pengajar mata pelajaran bahasa Inggris untuk mengeksplor kemampuannya atau melakukan penelitian agar dapat mengatasi problema belajar Bahasa Inggris di sekolah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Z. A., & Sc, M. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan: Perspektif Paradigma Baru Dalam Penelitian Pendidikan. Bogor: Graha Widya Sakti, 155–158 .

Chaeruman, U. A. (2017). PEDATI model desain sistem pembelajaran blended. Direktorat Pembelajaran Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.

Dwiyogo, W. D. (2018). Pembelajaran berbasis blended learning. Depok: Raja Grafindo Persada).

Hamalik, O. (2020). Kurikulum dan pembelajaran. Bumi Aksara

Hendarita, Y. (2020). Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Blog. Rumah Belajar Kemendikbud.

Izzan, A. (2010). Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris. Humaniora.

Khuluqo, I. El. (2017). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

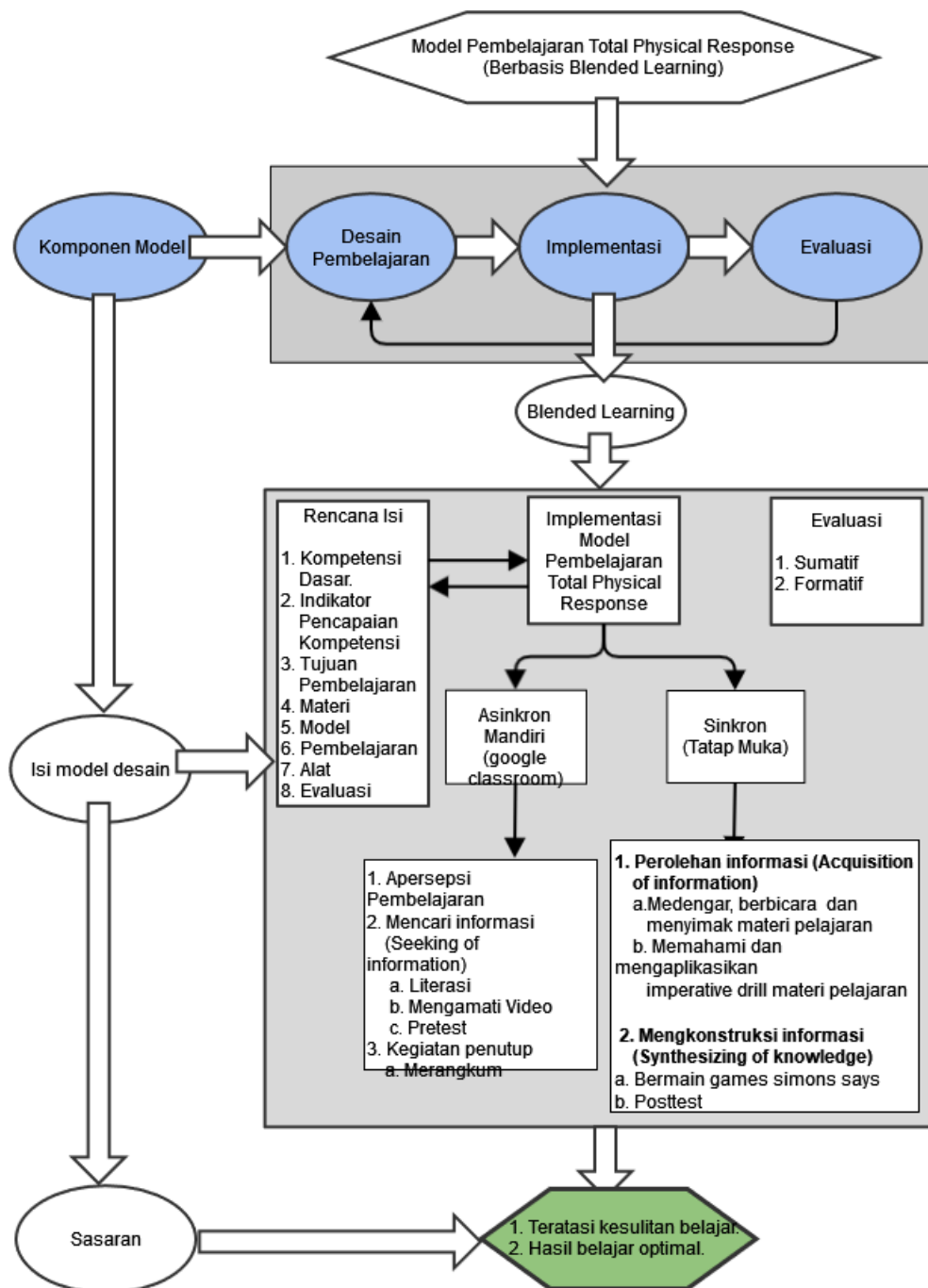
Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2013). Techniques and principles in language teaching 3rd edition-Oxford handbooks for language teachers. Oxford university press.

Nurhasdian, N., Arief, Z. A., & Waspodo, M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Aktivitas Belajar Melalui Pembelajaran Blended Learning dengan Metode Home Visit pada Peserta Didik Kelompok B PAUD Pelangi Megamendung kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 188-196.

Pribadi, B. A. (2016). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE. Kencana.

Ratminingsih, N. M. (2021). Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris-Rajawali Pers. PT. RajaGrafindo Persada

- Rusman, M. P. (2017). Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenada Media.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional Technology & Media For Learning. (Rahman Arif (Ed.); Cetakan ke). Prenada Media.
- Sugiyono, M. (2019). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Uno, H. B. (2018). Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif.
- Waspodo, M. (2020). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid19. Diakses Dalam <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id> Pada, 21.



Lampiran 1 . Model Hipotetik Penggunaan Model Pembelajaran Total Physical Response Melalui Blended Learning