

Volume: 7
Nomor : 4
Bulan : November
Tahun : 2021

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



**Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Praktikum Mahasiswa
dengan Model *Based Keyword Success Learning***

Fauzan Putraga Al Bahri
Syafrinal
AMIK Indonesia
STMIK Indonesia Banda Aceh
Pos-el: fauzanputragalbahri@amikindonesia.ac.id

DOI 10.32884/ideas.v7i4.527

Abstrak

Salah satu strategi yang digunakan untuk menyajikan informasi efektif adalah strategi penggunaan *keyword based learning* berbasis penerapan kata kunci dalam memahami materi belajar pada penggunaan komputer agar meningkatkan memori siswa dalam mengembangkan cara yang lebih baik untuk menyandikan informasi sehingga akan lebih mudah diingat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model dan mengimplemetasi *Model Based Keyword Success Learning* (BKSL) sebagai solusi peningkatan kompetensi pembelajaran praktikum di era new normal, sehingga penerapannya dapat lebih efektif dan efisien, serta memudahkan penyajian materi bahan ajar secara lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Dalam metode ini melibatkan media dan teknik yang terdiri dari game, debat, diskusi, cerita, film, percakapan, dan kosa-kata. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tahapan pengumpulan data meliputi: a) wawancara; b) observasi; dan c) dokumentasi, teknik pengambilan kesimpulan dengan cara untuk menganalisis dokumen baik tertulis, gambar, maupun elektronik, sedangkan pada teknik analisis data melalui tahapan: a) reduksi data; b) penyajian data; dan c) penarikan kesimpulan. Pembelajaran ini melibatkan beberapa variabel penilaian dalam pengambil hasil penilaian terdiri dari yaitu; *game*, debat, diskusi, cerita, film, percakapan, dan kosakata yang dilakukan secara praktik langsung ke mahasiswa. Hasil penelitian ini diketahui bahwa media pembelajaran yang paling diminati adalah dengan menggunakan game, film, dan kosa-kata. Sedangkan pembelajaran dengan model debat, percakapan, cerita, dan diskusi tidak banyak disukai.

Kata Kunci

Based Keyword Success Learning (BKSL), kompetensi pembelajaran praktikum

Abstract

One of the strategies used to present effective information is the strategy of using keyword-based learning based on the application of keywords in understanding learning material on the use of computers in order to improve students' memory in developing better ways to encode information so that it will be easier to remember. This study aims to develop a model and implement Model-Based Keyword Success Learning (BKSL) as a solution to improve practicum learning competencies in the new normal era so that its application can be more effective and efficient, as well as facilitate the presentation of teaching materials more easily understood by students. This method involves media and techniques consisting of games; debate; discussion; story; film; conversation; and vocabulary. The approach used in this research is a qualitative approach with a descriptive method. The stages of data collection include a) interviews; b) observation; and c) documentation, the technique of drawing conclusions by analyzing documents, whether written, pictures, or electronically, while the data analysis technique goes through the following stages: a) data reduction; b) data presentation; and c) drawing conclusions. This learning involves several assessment variables in taking the results of the assessment consisting of, namely; games, debates, discussions, stories, films, conversations, and vocabulary that are carried out practice directly to students, the results of this study note that the most popular learning media are using games, films, and vocabulary. While learning with debate, conversation, story, and discussion models is not much liked.

Keywords

Based on Keyword Success Learning (BKSL), learning competency practicum

Pendahuluan

Jenis metode pembelajaran kooperatif memiliki berbagai model, namun dari berbagai model pembelajaran kooperatif tersebut yang dirasa paling tepat bagi mahasiswa dalam pembelajaran ditinjau dari kemampuan potensi akademik. Selain *cooperative learning*, metode lain yang sesuai digunakan untuk peningkatan hasil belajar menurut peneliti adalah metode Based Successs Keyword Learning (BSKL). Metode BSKL adalah pembelajaran dengan berbasis penerapan kata kunci dalam memahami materi belajar pada penggunaan komputer. Dalam metode pembelajaran ini penerapan kata kunci dapat diperoleh dari lapangan atau pengalaman dari mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran komputer dan menambah kosa-kata bahasa inggris. Selain itu, masalah juga bisa didapatkan dari ketidaktahuan mahasiswa akan kompetensi yang akan diajarkan.

Salah satu strategi yang digunakan untuk menyajikan informasi efektif adalah strategi penggunaan *keyword-based learning* dengan strategi dan sistematis untuk meningkatkan memori siswa dalam mengembangkan cara yang lebih baik untuk menyandikan informasi sehingga akan lebih mudah diingat (Al-Zahrani, 2011). Metode kata kunci adalah cara memfasilitasi hubungan antara bentuk kosa kata baru dan maknanya dalam mempelajari kosakata bahasa asing (Campos *et al*, 2003). Hauptmann (2004) menyatakan bahwa *keyword-based learning* digambarkan sebagai seni menyegarkan, meningkatkan, atau mengembangkan memori dengan alat bantu buatan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *keyword-based learning* adalah prosedur, teknik, atau metode yang meningkatkan memori menyimpan informasi baru dan mengingatnya dengan mudah kapan saja yang dibutuhkan para pembelajar. Proses ini membantu pembelajar untuk mencapai keberhasilan belajar.

Penelitian terkait yang dilakukan oleh Dascalu *et al* (2015), tentang bagaimana siswa dapat mengakses dan menemukan sumber bibliografi tambahan untuk pembelajaran dengan menggunakan alat pembelajaran khusus yang dipersonalisasi secara online. Hasil penelitian menghasilkan dua jenis rekomendasi pembelajaran yaitu sebagai saran dan cara pintas untuk bahan pembelajaran sebagai pendukung alat belajar agar dapat membantu pelajar untuk bernavigasi lebih baik melalui sumber daya pendidikan. Dečman (2015) juga melakukan penelitian tentang permodelan *e-learning* di perguruan tinggi dengan penggunaan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Tujuan dari penelitian ini untuk menilai dan mengevaluasi kelayakan UTAUT dalam lingkungan *e-learning* secara spesifik wajib digunakan pada pendidikan tinggi dan untuk meneliti pengaruh gender dan pendidikan terhadap penggunaan teknologi tersebut. Hasilnya membuktikan penerapan umum model UTAUT dalam pengaturan *e-learning* dan menunjukkan bahwa pengaruh sosial dan harapan kinerja secara signifikan memengaruhi niat untuk menggunakan teknologi. Hasil juga membuktikan tidak ada pengaruh signifikan dari pendidikan sebelumnya atau jenis kelamin siswa pada model yang sesuai. Hasilnya menunjukkan bahwa remaja berpikir bahwa mereka menangani teknologi modern dengan baik dan siap untuk menggunakannya jika hanya peningkatan kinerja yang diharapkan sesuai dengan harapan mereka.

Darmawan dan Harahap (2016) melakukan penelitian dengan judul strategi komunikasi untuk meningkatkan kualitas lulusan nonformal pendidikan melalui uji berbasis komputer (CBT) di Jawa Barat Indonesia. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi peserta didik dalam pendidikan formal saat itu lingkungan cukup baik. Secara khusus, hasil dari pengukuran dilakukan melalui Uji Sistem Komputer Berbasis (CBT) pada subjek hasil tes nasional cukup bagus. Temuan ini cukup dekat dengan hasil tes kompetensi dilakukan pada peserta didik dalam lingkungan pendidikan formal. Kesimpulannya menunjukkan bahwa hasilnya penelitian tentang penggunaan CBT dalam mengukur kualitas lulusan pendidikan non-formal di Indonesia sukses, khususnya di Jawa Barat. Lain halnya yang dilakukan oleh Aparicio *et al* (2017) bahwa sistem *e-learning* sedang muncul di banyak pengaturan masyarakat kita. Sekolah, universitas, dan beberapa organisasi lain menggunakan sistem ini. Media ini mungkin tampaknya menjadi jawaban untuk semua hambatan belajar, tetapi efek dari keterampilan non-kognitif pada keberhasilan sistem *e-learning* belum dieksplorasi. Studi terbaru menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat grit tinggi, stamina dalam mengejar tujuan jangka panjang, mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam penelitian ini, mengusulkan model teoritis belajar grit sebagai penentu keberhasilan sistem *e-learning*. Penelitian dilakukan pada sampel-sampel mahasiswa dan model teoritis divalidasi menggunakan pemodelan persamaan struktural (SEM). Hasil menunjukkan bahwa grit memiliki efek positif pada kepuasan dan dalam kinerja individu



siswa. Hasilnya membantu meningkatkan strategi *e-learning* dan memahami kesuksesan *e-learning*, dijelaskan oleh keterampilan siswa dan karakteristik sistem.

Dari hasil penelitian terkait yang peneliti ambil dari berbagai sumber jurnal, maka hanya penelitian yang dilakukan oleh Dascalu *et al.* yang melakukan penelitian dengan keterkaitan dari penelitian ini, tetapi hasil penelitian tersebut hanya pada sumber bibliografi sebagai referensi pembelajaran, sedangkan penelitian lainnya hanya merujuk pada sistem pembelajaran penggunaan sistem informasi seperti *e-learning* dan belum melakukan penelitian tentang model BSKL. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan menjadi suatu kebaruan yang dapat menjadi referensi bagi pembelajaran di Indonesia khususnya AMIK Indonesia pada pembelajaran praktikum komputer. Pada penelitian melibatkan lebih banyak metode praktik yang dilakukan di mana penggunaan media *game* dan film belum banyak diterapkan dalam pengembangan pembelajaran. Penelitian terdahulu masih menggunakan metode debat, diskusi, cerita, percakapan, dan kosa kata dalam mengembangkan kemampuan pembelajaran bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris saat ini telah berkembang dengan penggunaan teknologi melalui *games*, lagu, gadget, dan *tools* maupun sosial media yang tanpa disadari pengguna telah memahami sedikit tentang bahasa Inggris. Akan tetapi, pada permasalahan pembelajaran di AMIK Indonesia di mana materi praktikum komputer, masih sedikit mahasiswa yang mengerti kompetensi materi dan istilah dalam penggunaan komputer yang melibatkan bahasa Inggris. Selain itu, mahasiswa masih kebingungan dalam mencari bahan belajar dan menguasai bahan praktikum. Pembelajaran dengan model Based Keyword Success Learning (BKSLL) salah satu model yang harus dimiliki oleh dunia pendidikan, penerapan pembelajaran ilmu bahasa Inggris khususnya pada ilmu komputer sangat berbeda dalam penerapannya, sehingga daya serap untuk belajar bahasa Inggris dalam komputer tidak efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Based Keyword Success Learning* (BKSLL) sehingga pada penerapannya mahasiswa dapat diketahui tingkat pemahaman dengan menggunakan media dan teknik yang berbeda. Diharapkan model ini dapat menjadi suatu kebaruan dalam penelitian pembelajaran, sehingga nantinya akan digunakan sebagai alat ukur bagi mahasiswa dalam menguasai materi bahasa Inggris dan pemahaman dalam praktikum komputer khususnya AMIK Indonesia.

Metode

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tahapan pengumpulan data meliputi: a) wawancara; b) observasi; dan c) dokumentasi, teknik pengambilan kesimpulan dengan cara untuk menganalisis dokumen baik tertulis, gambar, maupun elektronik, sedangkan pada teknik analisis data melalui tahapan: a) reduksi data; b) penyajian data; dan c) penarikan kesimpulan. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif AMIK Indonesia yang berjumlah 60 orang yang terdiri dari 3 semester berbeda. Adapun penelitian ini dilakukan selama enam (6) bulan, hal ini dikarenakan proses persiapan kisi-kisi dan instrumen penelitian yang membutuhkan waktu sedikit lama kurang lebih selama tiga (3) minggu dengan rincian tahapan yaitu: tiga minggu pertama proses persiapan instrumen, dua minggu selanjutnya proses wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta empat minggu selanjutnya observasi peneliti terhadap kemampuan belajar terhadap model yang ditawarkan. Serta dua minggu terakhir peneliti melakukan pengumpulan data dokumentasi yang diperlukan. Di samping itu pula penulis mempersiapkan administrasi penelitian dan hal-hal lain yang dibutuhkan di lapangan nantinya.

Hasil

Berdasarkan hasil data penelitian di atas telah membuktikan bahwa dapat dibagi beberapa kriteria dan mempunyai *interesting* dalam memilih metode untuk menarik kemampuan dan memecahkan permasalahan dalam permasalahan bahasa Inggris. Sejalan dengan teori motivasi, Ma'ruf dan Siswanto (2012) menyatakan bahwa: "Motivasi tampak sebagai suatu usaha positif dalam menggerakkan daya dan potensi karyawan agar secara produktif berhasil mencapai tujuan". Bentuk motivasi ini juga terdapat dalam cara tentang tugas dan motivasi seorang mahasiswa agar mahasiswa bisa mengerti serta percaya diri dan yakin dalam berbahasa Inggris, dan juga cepat untuk mengingat kosa kata yang sukar. Secara tidak langsung mahasiswa menciptakan suasana belajar yang harmonis agar kegiatan pembelajaran tidak dilakukan dalam keadaan terpaksa.

Dari jumlah mahasiswa yang dapat diambil sampel untuk dijadikan penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1 Jumlah responden

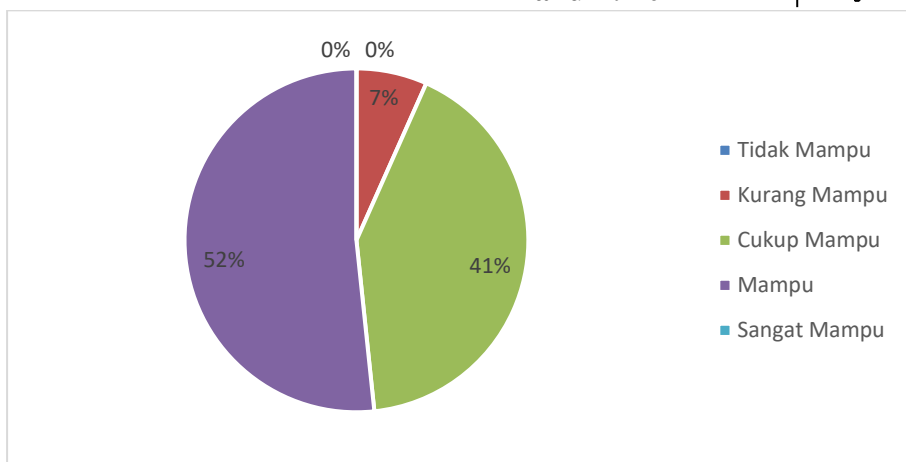
No	Semester	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	14	6	20
2	III	8	12	20
3	V	12	8	20
Total				60

Dari jumlah mahasiswa yang di tentukan untuk diambil penelitian bahwa terdapat ada tiga semester yang di jadikan sampel penelitian, di antaranya ialah diambil dari mahasiswa semester I, III, dan V dengan rincian, pada semester I terdapat 20 mahasiswa di antaranya laki-laki sebanyak 14 mahasiswa dan perempuan sebanyak 6 mahasiswi, kemudian di semester III dengan jumlah mahasiswa adalah 20 mahasiswa di antaranya ada 8 mahasiswa dan 12 mahasiswi, dan yang terakhir ialah semester V berjumlah sebanyak 20 mahasiswa dengan 12 orang mahasiswa dan 8 orang mahasiswi. Dengan total keseluruhan 60 mahasiswa.



Gambar 1
Model BSKL

Model BSKL ini melibatkan beberapa variabel penilaian dalam pengambil hasil penilaian terdiri dari yaitu; *game*, debat, diskusi, cerita, film, percakapan, dan kosa kata. Adapun dari hasil rekap penilaian tersebut maka di dapatkan hasil sebagai berikut.

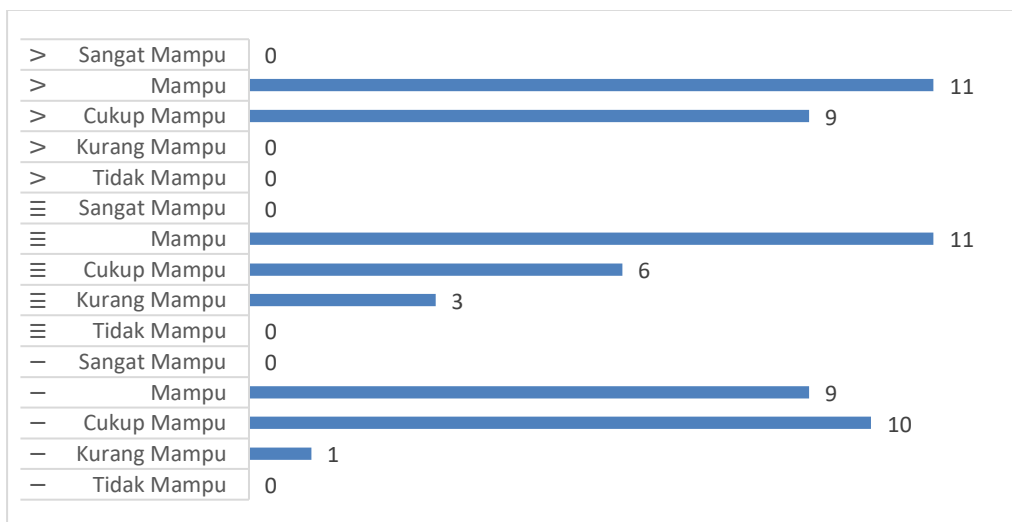


Gambar 2
 Kemampuan Individu Mahasiswa Model BSKL

Dari gambar tersebut dapat kita ambil penjelasan bahwa ada beberapa kategori dalam penilaian tersebut terbagi menjadi lima skor dengan rincian sebagai berikut.

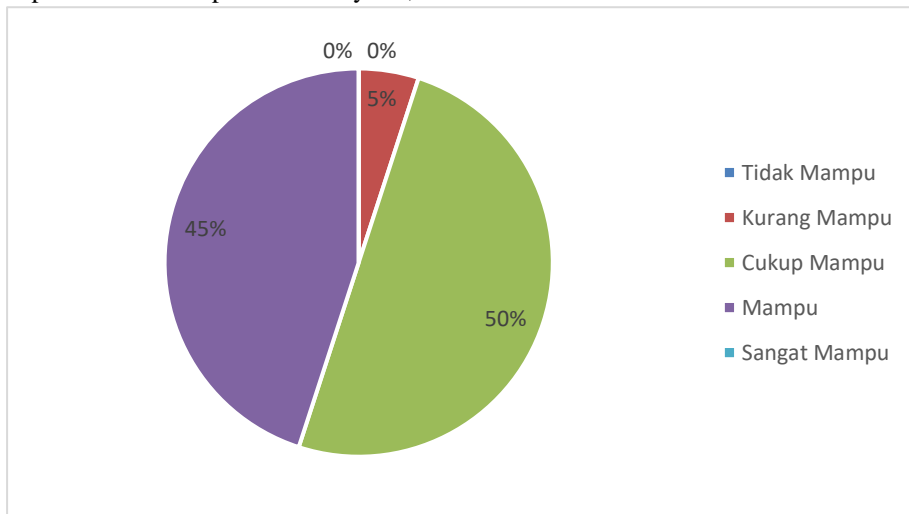
- 1 Tidak Mampu
- 2 Kurang Mampu
- 3 Cukup Mampu
- 4 Mampu
- 5 Sangat Mampu

Dari hasil analisis bahwa mahasiswa semester I, III, V didapatkan berdasarkan gambar 2 maka mahasiswa mampu berjumlah 31 (52%), kemudian mahasiswa cukup mampu berjumlah 25 (41%), selanjutnya mahasiswa kurang mampu berjumlah 4 (7%), maka untuk penilaian sangat mampu dan tidak mampu berjumlah 0 (tidak ada).



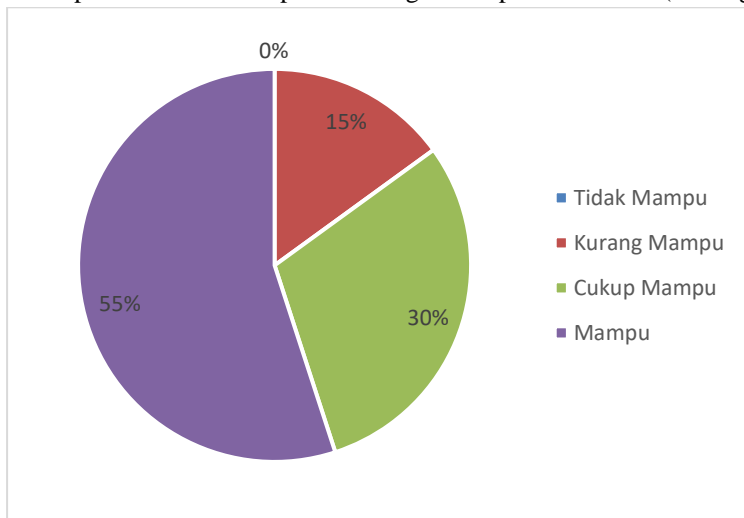
Gambar 3
 Kemampuan Mahasiswa Persemester

Dari hasil analisis mahasiswa per-semester menunjukkan bahwa ada beberapa penilaian yang diberikan kepada mahasiswa per semester yaitu;



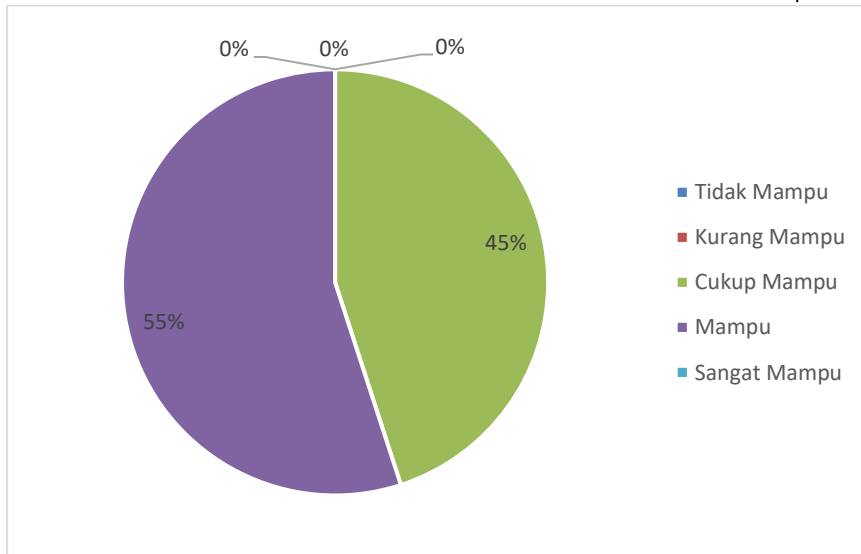
Gambar 4
Kemampuan mahasiswa semester I

Dari hasil analisis pada gambar 4 di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa semester I yang mendapatkan nilai kurang mampu berjumlah 1 orang (5%), kemudian mahasiswa yang mendapatkan nilai mampu berjumlah 9 orang (45%), dan mahasiswa yang mendapatkan penilaian cukup mampu berjumlah 10 orang (50%). Selanjutnya untuk penilaian tidak mampu serta sangat mampu belum ada / (0 orang).



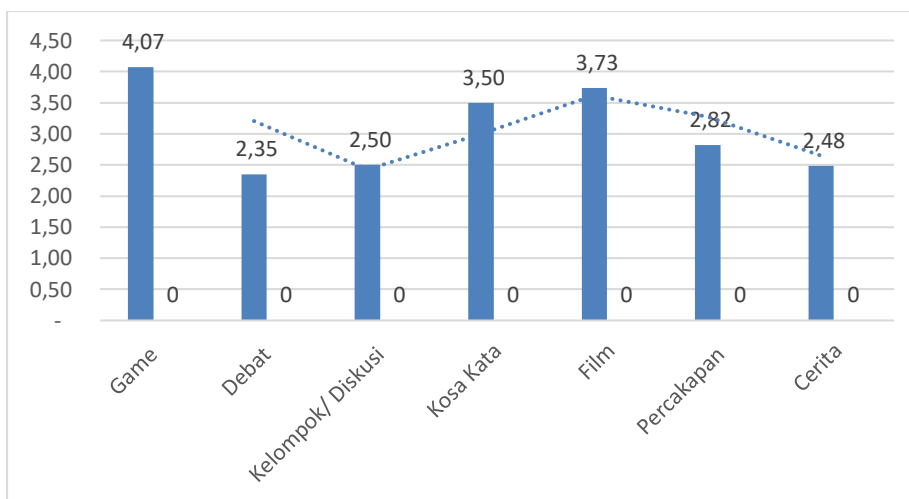
Gambar 5
Kemampuan Mahasiswa Semester III

Selanjutnya dari hasil analisis pada gambar 5 dapat disimpulkan bahwa mahasiswa semester III yang mendapatkan penilaian kurang mampu berjumlah 3 orang mahasiswa (15%), kemudian mahasiswa yang mendapatkan penilaian cukup mampu yaitu berjumlah 6 orang mahasiswa (30%), selanjutnya mahasiswa yang mendapatkan penilaian mampu adalah berjumlah 11 orang mahasiswa (55%), dan untuk penilaian sangat mampu dan tidak mampu berjumlah 0 (tidak ada).



Gambar 6
 Kemampuan Mahasiswa Semester V

Selanjutnya dari hasil analisis pada 6 di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa semester V yang mendapatkan penilaian cukup mampu yaitu berjumlah 9 orang mahasiswa (45%), selanjutnya mahasiswa yang mendapatkan penilaian mampu adalah berjumlah 11 orang mahasiswa (55%), dan untuk penilaian sangat mampu dan tidak mampu serta kurang mampu berjumlah 0 (tidak ada).



Gambar 7
 Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Bahasa Inggris

Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan maka dapat diketahui persentase mahasiswa dalam penggunaan variabel metode BSKL didapatkan bahwa mahasiswa lebih nyaman dan lebih *interesting* dalam penangkapan “kosakata”, sehingga kalimat-kalimat yang dipahami oleh mahasiswa dengan media *game* dapat lebih cepat diingat dan mudah diulang kembali, penggunaan *game* ini juga membuat mahasiswa tidak merasa bosan dan malas, *game*

juga membuat mahasiswa menjadi lebih giat dalam menjalankan tugas dalam mencari kata-kata atau kalimat-kalimat dalam bentuk bahasa Inggris,

Dalam gambar 7 di atas diketahui bahwa persentase *game* menjadi persentase tertinggi dari beberapa model pembelajaran yang mencapai nilai 4,07 dengan cakupan sangat mampu untuk memahami dan menangkap pembahasa bahasa Inggris dalam komputer. Kemudian dalam model pembelajaran menggunakan “film” menjadi daya tarik mahasiswa untuk lebih fokus pada pembahasan pembelajaran yang diberikan, menggunakan media film mahasiswa menjadi lebih terbantu untuk memahami kata-kata dan kalimat yang dimaksud agar lebih cepat paham tujuan dan keinginan yang dituju, dan mahasiswa juga dapat menceritakan kembali apa yang terjadi ketika secara tepat dan cepat, mahasiswa juga bisa mencernakan sebuah kalimat yang diucapkan dalam model film ini dan bisa menjabarkannya secara luas. Tidak hanya itu, ada beberapa mahasiswa dalam pembelajaran lebih menyukai dengan media visual (Fuady & Mutalib, 2018; Winarto, Syahid, & Saguni, 2020) untuk membantu ingatan dalam memahami bahasa Inggris (Julia, 2019).

Persentase penggunaan media film mencapai penilaian 3,73, nilai ini menjadi nilai yang masuk dalam kategori mampu dari total keseluruhan mahasiswa, model ini menjadi prioritas kedua untuk memotivasi mahasiswa agar dapat memahami dengan cepat. Selanjutnya dari hasil penilaian yang diteliti dalam model kosakata (*vocabulary*) yaitu menghafal kosakata secara langsung/*direct* ada beberapa mahasiswa yang senang menggunakan model ini sebagian mahasiswa yang tidak menyukai dengan model kosa kata, model kosa kata ini menjadi *interesting* bagi mahasiswa yang senang membaca kamus-kamus bahasa Inggris dan juga mencatat secara manual di *notebook* agar kosa kata yang dihafal bisa melekat dan dapat dipraktikan langsung dalam keseharian dan dalam menggunakan komputer. Mengenai kosa kata mahasiswa lebih tertarik dalam kosa kata yang unik dan banyak persamaan dengan kosa kata di daerah mahasiswa tersendiri, itu menjadi lebih mudah untuk diingat pada mahasiswa. Kalau dilihat dalam gambar 7 maka dapat kita ambil kesimpulan mahasiswa yang menggunakan model kosa kata pembahasan pembelajaran memahami bahasa Inggris dalam komputer dengan menggunakan BSKL, mahasiswa mendapat penilaian/skor 3,50 (mampu). Ini membuktikan bahwa mahasiswa juga mempunyai daya ingat yang kuat untuk menghafal kosa kata bahasa Inggris dalam computer (Permana, Sukma, & Wahyono, 2021; Permana & Setyawan, 2020), serta mahasiswa juga mempunyai ketertarikan untuk mencapai satu tujuan atau satu masalah yang dianggapnya menjadi kepentingan untuk kedepan (Pantiwati & Permana, 2020; Permana & Chamisijatn, 2019).

Pembelajaran BSKL menggunakan model percakapan atau *convertation* dari penelitian bahwa mahasiswa juga tertarik dalam model ini, dikarenakan ada beberapa banyak mahasiswa senang dengan adanya pembelajaran praktis langsung dalam menggukan percakapan bahasa Inggris di komputer, tetapi ada beberapa mahasiswa yang tidak bisa berbicara atau menjelaskan dengan terang, ada sebagian mahasiswa juga hanya bisa dengan menjelaskan dalam pembelajaran secara tertulis.

Dalam capaian ini bahwa mahasiswa yang menggunakan model percakapan atau *convertation* mendapatkan penilaian dengan kode skor 2,82 (mampu). Selain itu, mahasiswa juga mempunyai rasa keinginan untuk bisa dan mempelajari atau ingin tahu tentang mempelajari komputer dengan bahasa Inggris. Berdasarkan dari analisi dan uji kompetensi yang kita ambil dari persentase gambar di atas dan mahasiswa juga mempunya daya tarik sendiri dalam memulai percakapan menggunakan bahasa Inggris baik itu secara lisan ataupun secara tulisan. Karena dalam setiap mahasiswa mempunyai berbagai macam cara agar mereka dapat memahami dan menjelaskan. Hal ini agar mereka mengerti tentang bahasa Inggris dalam mengoperasikan komputer.

Untuk pembelajar BSKL model cerita, debat, dan diskusi kelompok mahasiswa, hanya ada beberapa mahasiswa yang senang dengan model ini, tapi ada juga yang mencintai dengan model ini karena ada beberapa yang memang sudah menjadi hobi keseharian mahasiswa tersebut dalam memahami pembejalaran bahasa Inggris di komputer. Model cerita, debat, dan diskusi ini agak sedikit lebih sukar (Maslen & Hayes, 2020; Pennycook, 2021), hanya beberapa mahasiswa yang memang betul-betul paham dan suka, yang menyukainya. Sehingga pembelajaran ini bias dikategorikan kurang diminati (Toohey, 2018).

Model pembelajaran cerita, debat, dan diskusi di dalam persentase pada gambar 7 di atas dapat kita kategorikan mendapatkan rating nilai yaitu:

1. Kelompok diskusi: 2,50 (cukup mampu)



Kelompok ini terbilang cukup mampu karena mahasiswa memiliki keterbatasan dalam memahami bahasa Inggris. Sehingga dapat menyulitkan mereka untuk menjalin komunikasi yang baik. Namun demikian, beberapa mahasiswa melakukan itu, walaupun dengan keterbatasannya.

2. Cerita : 2,48 (cukup mampu)

Kelompok ini pada dasarnya juga hampir sama dengan kelompok diskusi, di mana terdapat keterbatasan dalam hal memahami bahasa Inggris. Akan tetapi, minat bercerita pada mahasiswa telah mendorong mereka untuk mempraktikkan metode ini. Walaupun tidak secara merata.

3. Debat : 2,35 (cukup mampu)

Kelompok debat terbilang kurang dari segi praktik, apabila dibandingkan dengan kelompok lainnya. Hal ini bukan cuma sekedar dalam memahami bahasa Inggris, namun juga terdapat kendala lainnya, seperti kurang disukainya berdebat oleh mahasiswa dan sulitnya mempraktikkan metode debat.

Simpulan

Dari penelitian ini, model *Based Success Keyword Learning* (BSKL) melibatkan media dan teknik yang terdiri dari *game*; debat; diskusi; cerita; film; percakapan; dan kosa-kata, jenis media pembelajaran yang paling diminati oleh mahasiswa AMIK Indonesia adalah *game* dengan skor 4.07 dengan keterangan sangat mampu, dan diikuti penggunaan film dengan skor 3.73, kosa kata dengan skor 3.50, dan debat, percakapan, cerita, dan diskusi dengan skor 2.82 dengan keterangan cukup mampu. Penggunaan media *game* dan film dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami percakapan bahasa Inggris yang secara tak langsung menambah kosa kata setiap individu mahasiswa pada pembelajaran praktikum dengan berbagai penggunaan komputer dapat membantu mahasiswa AMIK Indonesia dalam mengoperasional komputer dalam kegiatan praktikum.

Jaroe lon siploh di ateuh ule lon buot 8 bak kaom dumna yang artinya sebuah tanda penghormatan yang diucapkan oleh orang Aceh. Kalimat tersebut merupakan penghormatan saya kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sebagai penyandang dana penelitian skema penelitian dosen pemula tahun 2021. Selanjutnya tak luput juga kepada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah XIII dan LPPM AMIK Indonesia.

Daftar Rujukan

- Al-Zahrani, M.A.B., 2011. The Effectiveness of Keyword-Based Instruction in Enhancing English Vocabulary Achievement and Retention of Intermediate Stage Pupils with Different Working Memory Capacities. *Online Submission*.
- Aparicio, M., Bacao, F. and Oliveira, T., 2017. Grit in the path to e-learning success. *Computers in Human Behavior*, 66, pp.388-399.
- Campos, A., Gonzales, M.A., & Amor, A. 2003. Limitations of the mnemonic keyword-method. *The Journal of General Psychology*, Vol.130, No. 4, Pp. 399-414.
- Darmawan, D. and Harahap, E., 2016. Communication strategy for enhancing quality of graduates nonformal education through computer based test (CBT) in West Java Indonesia.
- Dascalu, M.I., Bodea, C.N., Moldoveanu, A., Mohora, A., Lytras, M. and de Pablos, P.O., 2015. A recommender agent based on learning styles for better virtual collaborative learning experiences. *Computers in Human Behavior*, 45, pp.243-253.
- Dečman, M., 2015. Modeling the acceptance of e-learning in mandatory environments of higher education: The influence of previous education and gender. *Computers in human behavior*, 49, pp.272-281.
- Fuady, R. and Mutalib, A.A., 2018. Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6 Education and Management*, 1(2), pp.1-6.
- Julia, R.D., 2019. *The Use of Audio-Visual Media by Senior High School Teachers to Teach English* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Ma'ruf, N.A. and Siswanto, S., 2012. Pengaruh motivasi terhadap peningkatan kompetensi bidang desa di Kabupaten Malang. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 13(1), p.61972.
- Maslen, S. and Hayes, J., 2020. "This is How we Debate": Engineers' Use of Stories to Reason through Disaster Causation. *Qualitative Sociology*, 43(2), pp.191-212.
- Pantiwati, Y. and Permana, F.H., 2020. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kualitas Media Pembelajaran Buatan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), pp.9-14.
- Pennycook, A., 2021. *Critical Applied Linguistics: A critical re^ introduction*. Routledge.

- Permana, F.H. and Chamisijatin, L., 2019. Project-based learning through edmodo: improving critical thinking and histology concepts. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), pp.58-69.
- Permana, F.H. and Setyawan, D., 2020, November. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Model Flipped Classroom dalam Meningkatkan Karakter Siswa Melalui Lesson Study. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (Vol. 1, No. 01, pp. 223-228).
- Permana, F.H., Sukma, E. and Wahyono, P., 2021. The use of distance learning through whatsapp and google meeting to identify differences in biology learning outcomes. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(1), pp.86-98.
- Toohey, K., 2018. *Learning English at school*. Multilingual Matters.
- Winarto, W., Syahid, A. and Saguni, F., 2020. Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), pp.81-107.