

Model Based Keyword Successs Learning (BKSL) Untuk Meningkatkan Kompetensi Pembelajaran Praktikum

Fauzan Putraga Al Bahri ¹, Syafrinal ²

¹AMIK Indonesia, Jl. T. Nyak Arief No 400 Jeulingke, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia.

²STMIK Indonesia Banda Aceh, Jl. T. Nyak Arief No 300 Jeulingke, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia.

Article Info	Abstract
<p>Article history: Received : 13 September 2021 Publish : 03 November 2021</p> <hr/> <p>Keywords: Based On Keyword Successs Learning (BKSL), Learning Competency, Practicum.</p>	<p><i>This study aims to develop a model and implement Model Based Keyword Successs Learning (BKSL) as a solution to increase practicum learning competence in the new normal era and to engineer or/ design a model for practical learning operations, so that its application can be more effective and efficient, as well as facilitate the presentation of material. teaching materials more easily understood by students. The research method used is the research and development method or Research and Development. The results of this study, the model Based Successs Keyword Learning (BSKL) involves media and techniques consisting of games; debate; discussion; story; film; conversation; and vocabulary, the type of learning media most interested by AMIK Indonesian students is games with a score of 4.09 with very capable descriptions, followed by the use of vocabulary with a score of 3.46, films with a score of 3.39, and debates, conversations, stories, and discussions with a score of 2.82 with a fairly capable description. The use of game and film media can make it easier for students to understand English conversation which indirectly adds to the vocabulary of each individual student, in practical learning with various computer uses can help Indonesian AMIK students in operating computers in practical activities.</i></p>
	<p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model dan mengimplemetasi Model Based Keyword Successs Learning (BKSL) sebagai solusi peningkatan kompetensi pembelajaran praktikum di era new normal dan merekayasa atau /merancang suatu model untuk operasional pembelajaran praktikum, sehingga penerapannya dapat lebih efektif dan efisien, serta memudahkan penyajian materi bahan ajar secara lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Hasil penelitian ini, model Based Successs Keyword Learning (BSKL) melibatkan media dan tenknik 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 4.09 dengan keterangan sangat mampu, dan diikuti penggunaan kosa-kata dengan skor 3.46, film dengan skor 3.39, 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 computer dapat membantu mahasiswa AMIK Indonesia dalam mengoperasional komputer dalam kegiatan praktikum.</p> <p><i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i></p>

Corresponding Author:

Fauzan Putraga Al Bahri

AMIK Indonesia, Kota Banda Aceh. Indonesia.

Corresponding author: fauzanputragaalbahri@amikindonesia.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai model (Fathurrohman, 2015), namun dari berbagai model pembelajaran kooperatif tersebut yang dirasa paling tepat bagi mahasiswa dalam pembelajaran ditinjau dari kemampuan potensi akademik dimana metode tersebut terstruktur dan menggabungkan pendidikan berbasis kelas dengan pengalaman kerja praktis (Safitri, 2019). Metode *Based Successs Keyword Learning* (BSKL) merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana penerapan kata kunci dalam memahami materi belajar pada penggunaan komputer. Dalam metode BSKL, 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 ketidak tahuan mahasiswa akan kompetensi yang akan diajarkan (Al Bahri & Syafwadhinata, 2020).

Dunia pendidikan akan segera memasuki tahun ajaran baru, di tengah masa pandemi Covid-19 yang belum juga berlalu (Sumantyo, 2020). Di tengah tuntutan kurikulum, ada keselamatan peserta didik, dosen dan pelaku pendidikan yang harus tetap diutamakan (Puspitorini, 2020). Untuk itu, semua pihak perlu duduk berdampingan meski tidak dalam satu ruangan, guna merumuskan solusi pendidikan ideal di era new normal dan mengajak semua elemen berkontribusi dalam memberikan solusi. Salah satu strategi pembelajaran di era new normal yang digunakan yang 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 kosakata baru dan maknanya dalam mempelajari kosakata bahasa asing (Campos, 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. Model BSKL ini melibatkan beberapa variable penilaian dalam pengambil hasil penilaian terdiri dari yaitu; game, debat, diskusi, cerita, film, percakapan, dan kosakata.

Dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan dan mengimplementasikan *Model Based Keyword Successs Learning* (BKSL) sebagai solusi peningkatan kompetensi pembelajaran praktikum di era *new normal*, sehingga pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran di AMIK Indonesia dimana materi praktikum komputer lebih banyak digunakan. Pembelajaran dengan *Model Based Keyword Successs Learning* (BKSL) 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 akan menghasilkan sebuah model baru *Based Keyword Successs Learning* (BKSL) dan diimplementasikan sebagai alteratif kegiatan pembelajaran baru di era *new normal*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model dan mengimplemetasi *Model Based Keyword Successs Learning* (BKSL) sebagai solusi peningkatan kompetensi pembelajaran praktikum di era *new normal* dan merekayasa atau /merancang suatu model untuk operasional pembelajaran praktikum, sehingga penerapannya dapat lebih efektif dan efisien, serta memudahkan penyajian materi bahan ajar secara lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.

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 kosakata baru dan maknanya dalam mempelajari kosakata bahasa asing (Campos, 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.

Strategi pembelajaran adalah salah satu komponen yang menentukan perkembangan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2007) strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pengajaran merupakan keseluruhan dari metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran Berbantuan Komputer adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer mau pun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal mau pun global) dan juga diperluas fungsinya melalui interface (antar muka) multimedia (Emithu, 2010). Taksonomi tersebut digunakan untuk member perbedaan yang ekstrim dari materi ajar dan lingkungan belajar. Perbedaan antara komputer untuk presentasi dan komputer untuk pengayaan secara jelas dipisahkan antara penggunaan computer untuk mengajarkan isi materi perkuliahan dan penggunaan computer untuk mendukung lingkungan mahasiswa beraktivitas 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 mempengaruhi 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 menanggapi 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 subyek 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 system.

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 system pembelajaran penggunaan system informasi seperti e-learning dan belum melakukan penelitian tentang model BSKL. Maka penelitian ini diharapkan menjadi sesuatu kebaruan yang dapat menjadi referensi bagi pembelajaran di Indonesia khususnya AMIK Indonesia pada pembelajaran praktikum komputer.

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. Tetapi, pada permasalahan pembelajaran di AMIK Indonesia dimana 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 Successs Learning* (BKSL) 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 Successs Learning (BKSL) 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.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang berarti suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan model yang sebelumnya telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. *Research and Development* dalam pendidikan meliputi sepuluh prosedur, yakni: (1) *Research and Information Collection*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Form of Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7) *Operational Product Revision*, (8) *Operational Field Testing*, (9) *Final Product Revision*, dan (10) *Disemination and Implementation* (Borg dan Gall, 1989). Penelitian dan pengembangan model beserta uji kualitasnya dilakukan di AMIK Indonesia. Penelitian direncanakan dilakukan mulai awal Januari 2021 hingga akhir Juli 2021. Sasaran penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan manajemen informatika yang mengambil mata kuliah praktikum komputer sebagai pengguna model. Sampel dari subyek penelitian diambil semua kelas yang terdiri dari semester I, III, dan V. Teknik pengumpulan data menggunakan model kuisioner. Kuisioner yang diterapkan baik untuk uji coba lapangan maupun untuk uji kualitas prototype menggunakan model kuisioner tertutup atau dengan kata lain sudah disediakan pilihan jawabannya untuk dipilih oleh responden. Analisa penelitian difokuskan pada pengujian kualitas media pembelajaran yang ditinjau dari segi media dan materi. Selanjutnya ditambahkan uji kesesuaian media dalam penerapannya di lapangan berdasarkan hasil tanggapan pengguna (mahasiswa) terhadap media pembelajarannya. Terakhir dilengkapi pula dengan konfirmasi terhadap hasil yang diharapkan terhadap dampak penggunaan media yang dibuat, yaitu terkait hasil belajar mahasiswa. Pengujian BSKL pembelajaran interaktif untuk ketiga fokus penelitian tersebut, akan dianalisis menggunakan jenis statistik deskriptif dengan model perhitungan yang berbeda. Dalam uji kualitas model, data yang diperoleh dari angket diubah menjadi data interval

“Sangat Mampu” dengan skor 5, “Mampu” dengan skor 4, “Cukup Mampu” dengan skor 3, “Tidak Mampu” dengan skor 2, dan “Sangat Tidak Mampu” dengan skor 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data penelitian di atas telah membuktikan bahwa dapat di bagi beberapa kriteria dan mempunyai *interesting* dalam memilih metode untuk menarik kemampuan dan memecakan permasalahan dalam permalashan bahasa Inggris. Sejalan dengan teori motivasi, Siswanto (2012:119) 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 kosakata 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 sample untuk di jadikan penelitian ini, dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 1. Jumlah responden

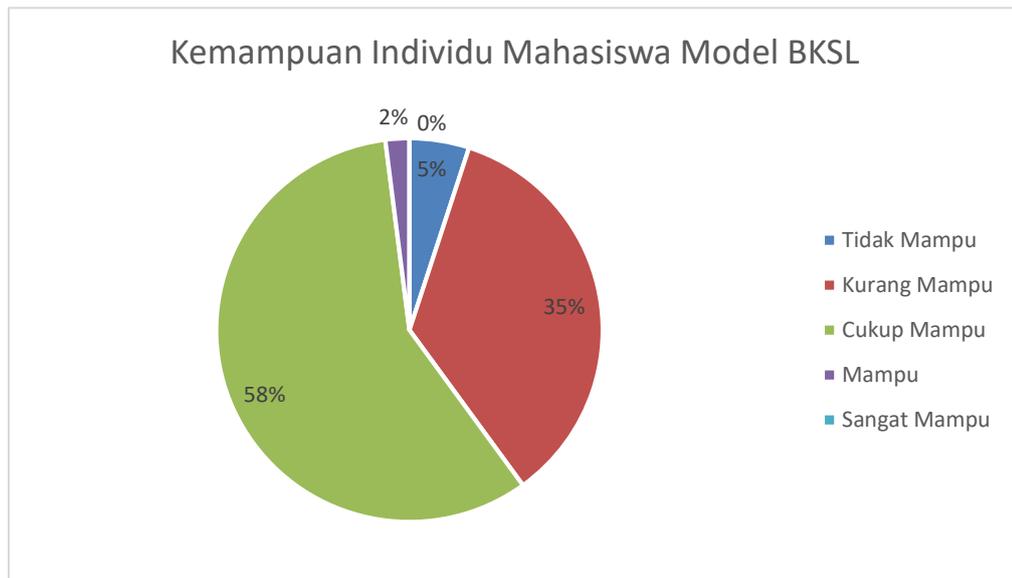
No	Semester	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	20	15	35
2	III	18	17	35
3	V	12	8	30
Total				100

Dari jumlah mahasiswa yang di tentukan untuk diambil penelitian bahwa terdapat ada tiga semester yang di jadikan sampel penelitian, diantaranya ialah diambil dari mahasiswa semester I, III, dan V dengan rincian, pada semester I terdapat 35 mahasiswa di antaranya laki-laki sebanyak 20 mahasiswa dan perempuan sebanyak 15 mahasiswi, kemudian di semester III dengan jumlah mahasiswa adalah 35 mahasiswa di antarnya ada 18 mahasiswa dan 17 mahasiswi, dan yang terakhir ialah semester V berjumlah sebanyak 30 mahasiswa dengan 18 orang mahasiswa dan 12 orang mahasiswi. Dengan total keseluruhan 100 mahasiswa.



Gambar 1. Model BSKL

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

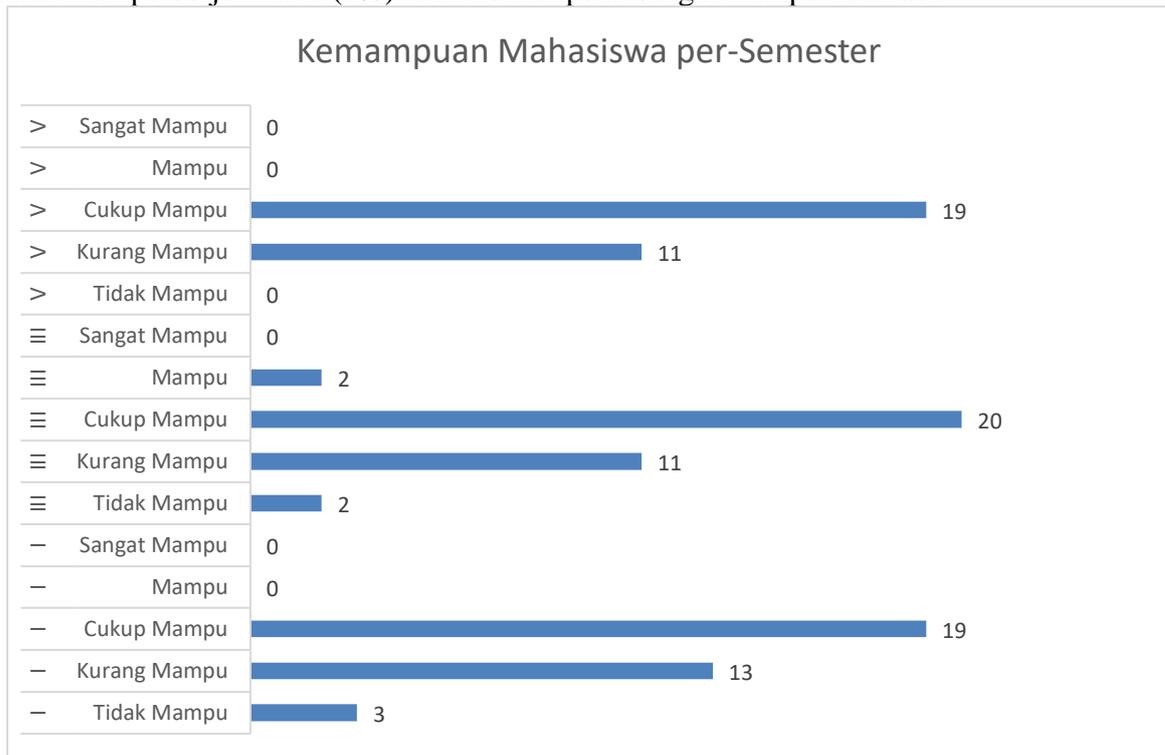


Gambar 2. Kemampuan Individu Mahasiswa Model BKSL

Dari gambar tersebut dapat kita ambil penjelasan bahwa ada beberapa katagori dalam penilaian tersebut terbagi menjadi lima skor dengan rincian:

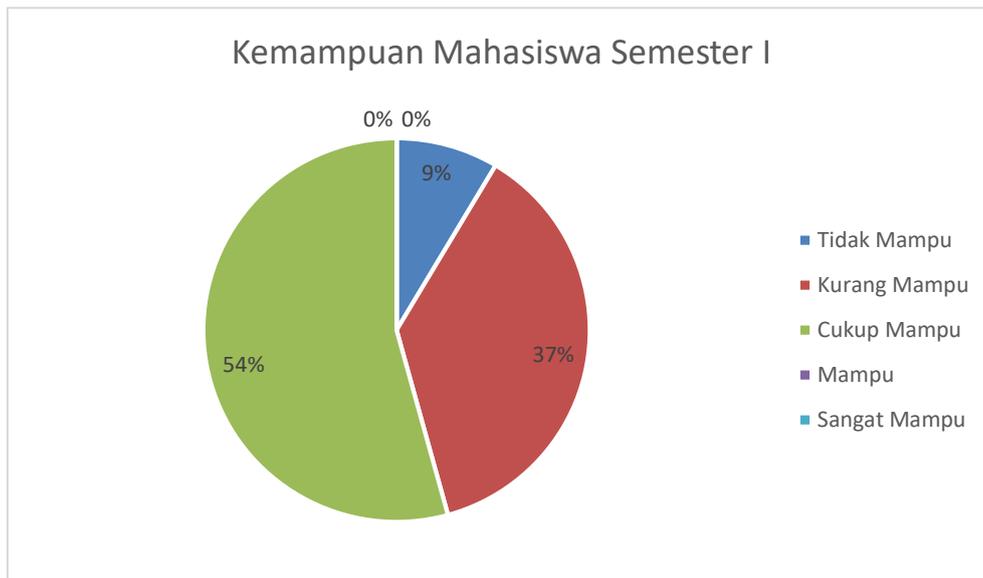
- 1 Tidak Mampu
- 2 Kurang Mampu
- 3 Cukup Mampu
- 4 Mampu
- 5 Sangat Mampu

Dari hasil analisis bahwa mahasiswa semester I, III, V didapatkan berdasarkan gambar 2 maka mahasiswa tidak mampu berjumlah 5 (5%), kemudian mahasiswa kurang mampu berjumlah 35 (35%), selanjutnya mahasiswa cukup mampu berjumlah 58 (58%), kemudian untuk penilaian mampu berjumlah 2 (2%). Dan kemampuan sangat mampu tidak ada.



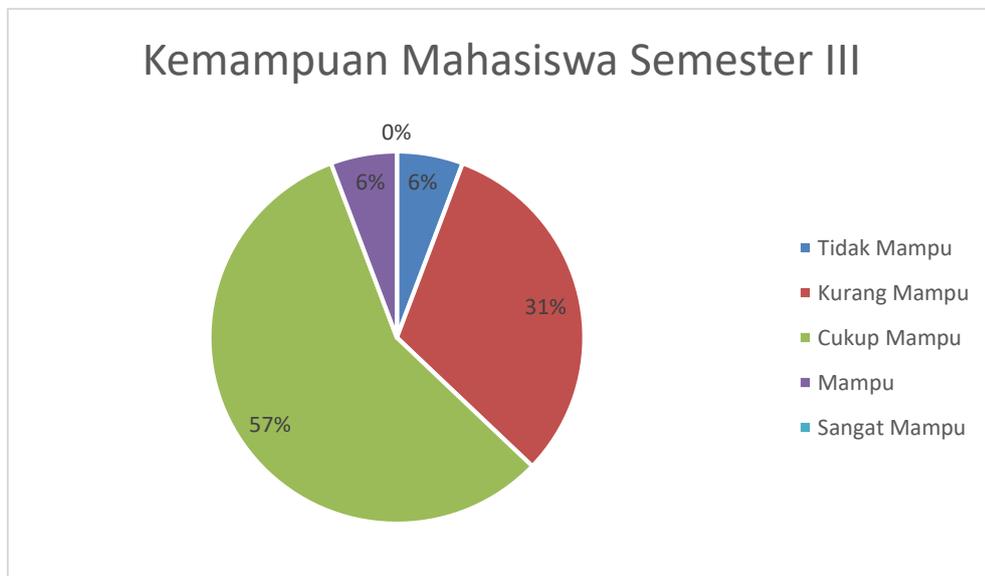
Gambar 3. Kemampuan Mahasiswa Persemester

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



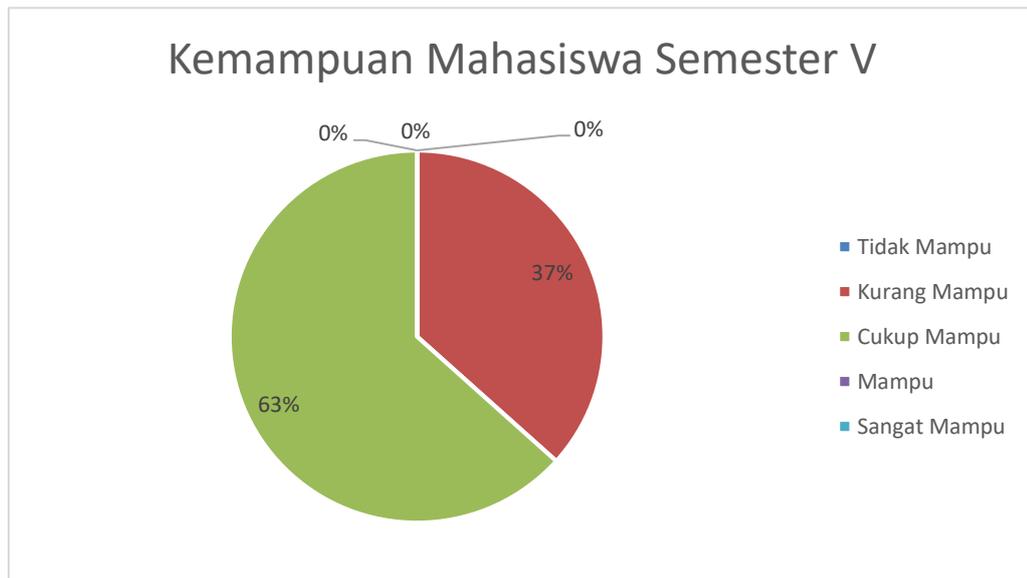
Gambar 4. Kemampuan mahasiswa semester I

Dari hasil analisis pada gambar 4 di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa semester I, yang mendapatkan nilai tidak mampu berjumlah 3 orang (9%), kemudian mahasiswa yang mendapatkan nilai kurang mampu berjumlah 13 orang (37%), dan mahasiswa yang mendapatkan penilaian cukup mampu berjumlah 19 orang (54%). Selanjutnya untuk penilaian mampu serta sangat mampu tidak ada / (0 orang).



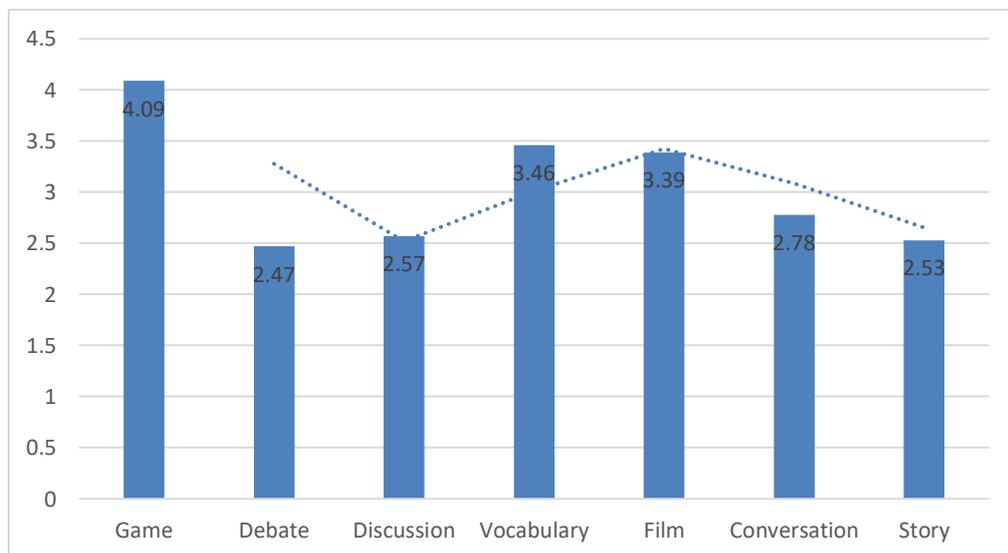
Gambar 5. Kemampuan Mahasiswa Semester III

Selanjutnya dari hasil analisis pada gambar 5 dapat disimpulkan bahwa mahasiswa semester III yang mendapatkan penilaian tidak mampu berjumlah 2 orang mahasiswa (6%), kemudian mahasiswa yang mendapatkan penilaian kurang mampu yaitu berjumlah 11 orang mahasiswa (31%), selanjutnya mahasiswa yang mendapatkan penilaian cukup mampu adalah berjumlah 20 orang mahasiswa (57%), dan untuk penilaian mampu adalah berjumlah 2 orang (6%) dan sangat mampu berjumlah 0 (tidak ada).



Gambar 6. Kemampuan Mahasiswa Semester V

Selanjutnya dari hasil analisis pada gambar 6 diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa semester V yang mendapatkan penilaian kurang mampu yaitu berjumlah 0 orang mahasiswa, selanjutnya mahasiswa yang mendapatkan penilaian kurang mampu adalah berjumlah 11 orang mahasiswa (37%), dan untuk penilaian cukup mampu adalah 19 orang (63%) dan mampu serta sangat mampu berjumlah 0 (tidak ada).



Gambar 7. Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Bahasa Inggris.

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 “game”, 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 diatas diketahui bahwa persentase *game* menjadi persentase tertinggi dari beberapa model pembelajaran yang mencapai nilai 4,09 dengan cakupan sangat mampu untuk memahami dan menangkap pembahasa bahasa Inggris dalam komputer. Kemudian dalam model pembelajaran menggunakan “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 kosakata ini menjadi *interesting* bagi mahasiswa

yang senang membaca kamus-kamus bahasa Inggris dan juga mencatat secara manual di *notebook* agar kosakata yang di hafal bias melekat dan dapat dipraktikkan langsung dalam keseharian dan dalam menggunakan komputer. Mengenai kosakata mahasiswa lebih tertarik dalam kosakata yang unik dan banyak persamaan dengan kosakata di daerah mahasiswa tersendiri, itu menjadi lebih mudah untuk di ingat pada mahasiswa. Kalau dilihat dalam gambar 7 maka dapat kita ambil kesimpulan mahasiswa yang menggunakan model kosakata pembahasan pembelajaran memahami bahasa Inggris dalam komputer dengan menggunakan BSKL, mahasiswa mendapat penilaian / skor 3,46 (mampu). Ini membuktikan bahwa mahasiswa juga mempunyai daya ingat yang kuat untuk menghafal kosakata bahasa Inggris dalam komputer, serta mahasiswa juga mempunyai ketertarikan untuk mencapai satu tujuan atau satu masalah yang di anggapnya menjadi kepentingan untuk kedepan. menjadi daya tarik mahasiswa untuk lebih fokus pada pembahasan pembelajaran yang diberikan, menggunakan media vocabulary mahasiswa menjadi lebih terbantu untuk memahami kata-kata dan kalimat yang di maksud agar lebih cepat paham tujuan dan keinginan yang di tuju, 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 untuk membantu ingatan dalam memahami bahasa Inggris.

Persentase penggunaan media film mencapai penilaian 3,39, nilai ini menjadi nilai yang masuk dalam kategori mampu dari total keseluruhan mahasiswa, model ini menjadi prioritas ketiga untuk memotivasi mahasiswa agar dapat memahami dengan cepat. Selanjutnya dari hasil penilaian yang diteliti dalam model kosakata (*vocabulary*)

Kemudian dalam 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 menggunakan percakapan bahasa Inggris di komputer, tetapi ada beberapa mahasiswa yang tidak bisa berbicara atau menjelaskan dengan terang, ada sebagian mahasiswa juga hanya bias dengan menjelaskan dalam pembelajaran secara tertulis,

Dalam capaian ini bahwa mahasiswa yang menggunakan model percakapan atau *convertation* mendapatkan penilaian dengan kode skor 2,78 (mampu). Selain itu, mahasiswa juga mempunyai rasa keinginan untuk bisa dan mempelajari atau ingin tau tentang mempelajari komputer dengan bahasa Inggris. Berdasarkan dari analisi dan uji kompetensi yang kita ambil dari persentase gambar di atas dan mahasiswa juga mempunyai daya Tarik sendiri dalam memulai percakapan menggunakan bahasa Inggris baik itu secara lisan ataupun secara tulisan. Karena dalam setiap mahasiswa ini mempunyai berbagai macam cara agar dia bias memahami dan menjelaskan agar dia bias 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 di karena ada beberapa yang memang sudah menjadi hobi keseharian mahasiswa itu sendiri dalam memahami pembelajaran bahasa Inggris di komputer. Model cerita, debat, dan diskusi ini agak sedikit lebih sukar, hanya beberapa mahasiswa yang memang betul-betul paham dan suka, yang menyukainya. Sehingga pembelajaran ini bias dikategorikan kurang diminati.

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

1. Kelompok diskusi : 2,57 (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 : 2,53 (cukup mampu)

Kelompok ini pada dasarnya juga hamper sama dengan kelompok diskusi, dimana 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 : 2,47 (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.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, model *Based Successs 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 4.09 dengan keterangan sangat mampu, dan diikuti penggunaan kosa-kata dengan skor 3.46, film dengan skor 3.39, 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 computer dapat membantu mahasiswa AMIK Indonesia dalam mengoperasional komputer dalam kegiatan praktikum.

Maka pembelajaran dengan media game sangat di anjurkan dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran Bahasa Inggris di mana diketahui bahwa mahasiswa cenderung menggunakan media game untuk mengetahui penggunaan setiap instruksi dari sebuah game. Diketahui juga bahwa tingkat pemahaman daya ingat untuk menghafal kosa kata lebih disukai oleh mahasiswa AMIK Indonesia dikarenakan cara penyampaian media vocabulary lebih ringan sehingga dapat dipahami oleh mahasiswa. Pada penggunaan media film, mahasiswa juga dapat menangkap setiap alur cerita serta disimpulkan dengan baik walaupun tidak secara spesifik atau detail. Sedangkan penggunaan media debat, percakapan, diskusi, dan cerita tidak disukai oleh mahasiswa dan terkesan membosankan. Diketahui bahwa penggunaan media yang melibatkan visualisasi serta daya hafal kecil dan pengalaman interaksi dari mahasiswa sangat lebih efektif digunakan sebagai cara baru bagi mahasiswa untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga kemampuan juga berdampak pada penggunaan alat computer.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ditjen Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, LLDIKTI XIII Provinsi Aceh sebagai penyandang dana penelitian ini pada skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) Tahun 2021, dan tak lupa pula kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) AMIK Indonesia yang telah memberikan dukungan moral sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan. Terima kasih juga kepada Tim Pakar dan Dosen AMIK Indonesia yang memberikan saran agar hasil penelitian ini dapat dikembangkan sebagai media solutif dan inovatif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Al Bahri, F.P. and Syafwadhinata, J., 2020. Model-Based Keyword Success Learning (BSKL): Increased Computer Practicum Learning Competency. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), pp.191-195
- 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
- Emhitsu. 2010. Linux untuk Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI -Computer Aided Instruction). Diakses dari <http://archive.linux.or.id/node/2839> pada tanggal 20 Juli 2018, jam 15.00 WIB
- Fathurrohman, M., 2015. Model-Model Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Retrieved from.
- Hauptmann, J. 2004. The Effect of the Integrated Keyword Method on Vocabulary Retention and Motivation. Ph.D. Thesis, University of Leicester, UK.
- Puspitorini, F., 2020. Strategi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), pp.99-106.
- Safitri, N.L., 2019. Analisis Peningkatan Partisipasi Aktif Mahasiswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Kancing Warna Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Education and Human Development Journal*, 4(1), pp.1-10.
- Sanjaya, W., 2007. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Bandung: Intima
- Sumantyo, F.D.S., 2020. Pendidikan Tinggi di Masa dan Pasca Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), pp.81-92.