

Developing Basic English Learning Material Based on Project Based Learning

Farid Helmi Setyawan, Jhoni Eppendi

Universitas Borneo Tarakan
fasahelmy001@gmail.com

Article History

accepted 15/10/2023

approved 21/10/2023

published 30/11/2023

Abstract

This research aimed to develop teaching materials for the General Compulsory English Course (MKWU) in English based on Project Based Learning, focusing on enhancing students' communication skills. The research method employs Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The study sample consists of 30 students enrolled in the MKWU in English. Purposive sampling is used as the sampling technique, and data are collected through observation, interviews, validation sheets, and questionnaires. Data analysis is conducted quantitatively and qualitatively. The research yields English teaching materials based on Project Based Learning. The findings indicate that 76.7% of respondents (23 individuals) prefer digital modules, while 43.3% (13 individuals) opt for ESP and Basic English materials supplemented with videos and exercises. Product validation results show scores of 86 for content, 89 for design, and 83 for language, with feasibility and practicality test scores reaching 87. Positive student responses are evident in the questionnaire results, with an approval rate of 93% for each indicator. Consequently, it can be concluded that this Basic English teaching material based on Project Based Learning is suitable and acceptable as instructional material.

Keywords: *Development, Teaching materials, ADDIE Model, English, ESP*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis Project Based Learning untuk Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU), dengan fokus pada peningkatan kemampuan komunikasi mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan mengadopsi model ADDIE. Sampel penelitian terdiri dari 30 mahasiswa yang mengambil MKWU Bahasa Inggris, dipilih melalui purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, dan kuesioner, dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini berupa bahan ajar Bahasa Inggris berbasis Project Based Learning. Analisis kebutuhan mahasiswa menunjukkan bahwa 76,7% responden atau 23 orang memilih modul digital, sementara 43,3% responden atau 13 orang memilih materi ESP dan Basic English yang dilengkapi dengan video dan latihan soal. Hasil validasi produk menunjukkan skor 86 untuk konten, 89 untuk desain, dan 83 untuk bahasa, dengan nilai uji kelayakan dan kepraktisan mencapai 87. Respon positif mahasiswa terhadap bahan ajar ini juga terlihat dari hasil angket, dengan tingkat persetujuan mencapai 93% untuk setiap indikator. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Basic English berbasis Project Based Learning ini layak dan dapat diterima sebagai materi pengajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan ajar, ADDIE Model, Bahasa Inggris, ESP

Social, Humanities, and Education Studies (SHes): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan sebagai penyampaian ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain baik secara tertulis maupun lisan (Wardah, 2016). Bahasa Inggris sebagai salah satu Bahasa komunikasi yang digunakan di tingkat Internasional, namun pada kenyataannya tidak semua orang mampu menguasai Bahasa Inggris. Bahasa Inggris dianggap sebagai Bahasa asing oleh negara Indonesia. Mengingat pentingnya Bahasa Inggris, maka orang Indonesia berusaha untuk mempelajari dan menguasainya baik secara formal maupun non-formal. Seiring dengan kebutuhan tersebut, maka pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan menetapkan Undang-undang nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang disebutkan pada pasal 37 ayat 1 bahwa Bahasa Inggris menjadi Bahasa asing yang wajib dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang Sekolah Menengah Pertama hingga Perguruan Tinggi.

Pada tingkat Perguruan Tinggi, Bahasa Inggris menjadi Mata Kuliah Wajib yang harus diajarkan kepada seluruh mahasiswa diberbagai fakultas. Hal ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 9 ayat (2) yang menetapkan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan harus memuat mata kuliah pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris; perihal kedalaman muatan kurikulum diatur perguruan tinggi masing-masing (Depdiknas, 2008). Tujuan dari pembelajaran Bahasa Inggris ini adalah sebagai sarana mengembangkan kompetensi keterampilan berbahasa mahasiswa mulai dari membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara. Para ahli pengajaran Bahasa asing menyepaati bahwa tujuan utama pembelajaran Bahasa asing adalah sebagai bentuk upaya untuk mengembangkan kompetensi komunikasi. Dengan melihat hal tersebut, Perguruan Tinggi yang mengembangkan kurikulum harus mengacu pada Standar Nasional Pendidikan pada UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 37 ayat (1) seperti disampaikan di atas sebelumnya. Pada kenyataannya, pengajaran Bahasa Inggris sebagai English for Specific Purposes (ESP) di Perguruan Tinggi khususnya pada program studi non-bahasa Inggris masih belum memfokuskan capaian kompetensi lulusannya pada kompetensi komunikasi yang mana hal tersebut merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki para lulusan.

Pada dunia kerja, banyak para pengguna lulusan yang menuntut para pekerjanya menguasai Bahasa asing khususnya Bahasa Inggris. Melihat hal tersebut, mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang potensial harus mampu menguasai Bahasa Inggris baik secara aktif maupun pasif sehingga dapat dijadikan sebagai bekal untuk mampu bersaing di pasaran kerja (Putu Shinta Novianty et al., 2022). Oleh karena itu, sudah menjadi hal yang wajar jika mahasiswa di Perguruan Tinggi wajib mempelajari Bahasa Inggris sebagai kompetensi tambahan mereka.

Dari hasil observasi dan analisis kebutuhan mahasiswa pada saat pembelajaran MKWU Bahasa Inggris, ditemukan beberapa hal yang menjadi problem mahasiswa dalam menguasai kompetensi Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing. Problem tersebut antara lain: masih kurangnya kemampuan mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris, menyusun kalimat berbahasa Inggris dengan grammar dan structure yang kurang tepat, belum maksimalnya penggunaan bahan ajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil tugas-tugas mahasiswa yang masih banyak menggunakan hasil translate dari bantuan alat translator yang penulisannya masih perlu banyak perbaikan, selain itu kemampuan berbicara mahasiswa ketika diminta menyampaikan pendapat dalam Bahasa Inggris, mereka masih merasa kesulitan. Dari hal tersebut, ditemukan kurang maksimalnya bahan ajar yang mendukung untuk meningkatkan kompetensi komunikasi mahasiswa. Mahasiswa membutuhkan bahan ajar dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi komunikasi mereka khususnya dalam penguasaan Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing.

Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar (Chalil, 2009). Pembelajaran, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Menurut Komsiyah (2012), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, efek obat, atau kecelakaan), dan mereka juga memiliki kemampuan untuk menerapkannya pada pengetahuan lain dan berkomunikasi dengan orang lain. Ada kemungkinan untuk menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses di mana siswa memperoleh informasi. Ini melibatkan elemen pembelajaran seperti pendidik, siswa, materi ajar, dan media pembelajaran. Setiap komponen memiliki peran yang sama penting dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa akan ditingkatkan dengan penggunaan bahan ajar yang berkualitas.

Materi pelajaran atau bahan pelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran disebut bahan ajar (Pannen, 1995). Bahan ajar adalah cara bagi siswa untuk mencapai tujuan mereka (Yana Wardhana, 2010). Bahan ajar dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang memenuhi syarat seperti kesesuaian dengan kurikulum. Materi ajar harus disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dengan memperhatikan kondisi siswa dan lingkungan di lapangan. Selain itu, bahan ajar harus mempertimbangkan kebutuhan dan kompetensi siswa.

Bahan ajar pada dasarnya adalah sebuah media yang dirancang untuk membantu siswa belajar, meskipun tidak dirancang secara khusus. Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang mendukung terjadinya belajar, termasuk system pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan. Bahan ajar berisi informasi baik cetak maupun (elektronik) yang digunakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dirjen Dik-dasmen Dikdasmaen (2003) menjelaskan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran (instructional materials) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 dinyatakan "materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi". Dirjen Dikdas-men Dikdasmen (2008) mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Menurut Fatimah et al., (2022) Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis dan memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran (Nuryasana, E., & Desiningrum, N. 2020). Bahan ajar mencakup materi-materi ajar untuk tujuan umum pembelajaran (penyampaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan) dan beberapa materi tambahan sebagai pengayaan maupun untuk remedial. Bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Aisyah et al., 2020).

Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Menurut Norhikmah et al., (2022) Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model pembelajaran yang mana memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan suatu investigasi. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-based Learning-PjBL) merupakan pendekatan

inovatif dalam kegiatan pembelajaran dimana mengajarkan banyak kiat-kiat penting mengenai kesuksesan pada abad 21 (Sulistyorini & Anistyasari, 2020).

Dalam Kemendikbud (2013) terdapat beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek antara lain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai; meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problemyang kompleks; meningkatkan kolaborasi; mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber; memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas; menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata; melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata; dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran .

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar MKWU Bahasa Inggris berbasis Project Based Learning yang mana lebih menitik beratkan pada kompetensi komunikasi mahasiswa. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Secara praktis, penelitian ini menawarkan bahan ajar yang relevan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi berbahasa mereka. Secara keilmuan, penelitian ini diarahkan dapat memberi sumbangsih keilmuan dalam pembelajaran Bahasa asing dengan menggunakan media dan metode berbasis proyek (Cahyadi, 2019).

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Pengembangan (Research and Development) dengan mengikuti model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 30 mahasiswa Program Studi Manajemen Ekonomi yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris MKWU yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan menganalisis kebutuhan isi materi pembelajaran serta konten yang akan disertakan dalam bahan ajar serta menganalisis hasil kuesioner. Dokumen yang dianalisis mencakup kurikulum Bahasa Inggris MKWU yang mencantumkan materi pembelajaran kemudian hasilnya divalidasi oleh pakar sebelum modul diimplementasikan. Data yang terkumpul disederhanakan, disajikan, dan dianalisis melalui angket dan wawancara untuk mengevaluasi penerimaan bahan ajar yang disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggambarkan hasil analisis kebutuhan, validasi, dan respons implementasi terhadap pengembangan modul pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan perguruan tinggi. Dalam era digital seperti sekarang ini, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan memperhatikan kebutuhan siswa adalah hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan relevan. Dalam konteks ini, penggunaan modul digital, konten relevan, dan pendekatan terintegrasi keempat keterampilan berbahasa menjadi sorotan utama dalam penelitian ini. Artikel ini akan membahas hasil penelitian secara mendalam, menguraikan alasan di balik preferensi, kebutuhan, dan respon siswa terhadap modul pembelajaran Bahasa

Inggris. Pembahasan akan didukung oleh teori dan pandangan para ahli dalam bidang pendidikan dan pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil dari analisis kebutuhan mahasiswa menunjukkan bahwa 76,7% responden atau 23 orang memilih modul digital, sementara 43,3% responden atau 13 orang memilih materi ESP dan Basic English yang dilengkapi dengan video dan latihan soal. 18 orang memilih modul dengan isi materi yang memuat teori, latihan, quis dan proyek. Hasil tersebut dapat dilihat pada table hasil analisis berikut.

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan Mahasiswa

No	Analisis Kebutuhan	Jumlah Responden
1	Model Bahan ajar	
	a. Modul Cetak	7
	b. Modul Digital	23
2	Content Materi	
	a. ESP sesuai Bidang Jurusan	9
	b. Basic English	8
	c. ESP dan Basic Eng dengan soal dan video	13
3	Model isi Modul	
	a. Full Theory	2
	b. Theory and Task	10
	c. Theory, Task, Quizes, Project	18
4	Material Model	
	a. Written Material	11
	b. Written Material and Video	19
5	Fokus skill	
	a. Reading only	0
	b. Writing only	0
	c. Speaking only	0
	d. Reading and Writing	8
	e. Reading and Speaking	7
	f. Reading, Speaking, Writing	15

1. Preferensi terhadap Modul Digital dan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Preferensi yang jelas terhadap modul digital oleh 23 mahasiswa dari responden penelitian ini mencerminkan perubahan paradigma dalam pendidikan. Mahasiswa modern dianggap sebagai generasi digital yang terbiasa dengan teknologi (Prensky, 2001). Dalam konteks ini, Teori Konstruktivisme Vygotsky menggarisbawahi pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam pembelajaran (Vygotsky, 1978). Penggunaan modul digital memungkinkan adanya interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pembelajaran melalui elemen-elemen multimedia, seperti gambar, video, dan animasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan Teori Uji Tuntas (Mayer, 2005), yang menekankan penggunaan multimedia untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Modul digital memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk yang beragam, meningkatkan minat siswa, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, preferensi terhadap modul digital dapat dipahami sebagai respons terhadap kebutuhan siswa akan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan berdaya tarik.

2. Konten Relevan dan Penggabungan ESP dengan Basic English

Dari table di atas diketahui bahwa terdapat 13 mahasiswa memilih materi gabungan antara ESP dengan Basic English. Preferensi terhadap kombinasi English for Specific Purposes (ESP) sesuai dengan bidang jurusan dan materi Basic English oleh responden mencerminkan kebutuhan akan konten pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa (Mislevy, 2017). Teori Relevansi Kontekstual (Contextual Relevance Theory) menegaskan pentingnya materi pembelajaran yang dapat dihubungkan dengan pengalaman dan kehidupan siswa (Ertmer & Newby, 1993). Materi yang relevan dengan bidang studi mahasiswa memotivasi mereka untuk belajar dan memahami aplikasi praktis dari pembelajaran dalam konteks pekerjaan di masa depan. Pemilihan ESP sesuai dengan bidang jurusan juga sejalan dengan Teori Konstruktivisme Vygotsky. Menurut Vygotsky (1978), pembelajaran yang melibatkan interaksi antara teori dan aplikasi praktisnya dapat meningkatkan pemahaman siswa. Integrasi konsep teoritis dengan situasi dunia nyata melalui ESP memungkinkan siswa untuk memahami dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks pekerjaan yang sebenarnya.

3. Model Isi Modul: Penggabungan Teori, Tugas, Kuis, dan Proyek

Pilihan mayoritas responden terhadap model isi modul yang menggabungkan teori, tugas, kuis, dan proyek dari data table di atas dengan jumlah 18 mahasiswa, mencerminkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini mendukung Teori Konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan pembelajaran sebagai proses konstruksi pengetahuan oleh siswa. Melalui proyek, siswa memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis mereka dalam konteks praktis. Dalam situasi proyek, siswa dihadapkan pada tugas yang mirip dengan tugas dunia nyata, yang memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini juga sesuai dengan prinsip-prinsip Teori Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning, PBL). PBL menekankan pada penerapan pengetahuan dalam memecahkan masalah dunia nyata (Savery & Duffy, 1995). Dengan mengintegrasikan teori dengan tugas, kuis, dan proyek, modul pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang otentik, memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan kritis, analitis, dan kolaboratif.

4. Penggunaan Materi Tertulis dan Video dalam Modul

Dari data table di atas yang menunjukkan 19 mahasiswa yang memilih materi tertulis dilengkapi video menunjukkan dukungan kuat terhadap penggunaan materi tertulis dan video dalam modul. Hal ini mencerminkan pengakuan terhadap keberhasilan pendekatan multimedia dalam pembelajaran. Teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (R. E. Mayer, 2005) menggarisbawahi efektivitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Materi yang disajikan dalam format video dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks, sementara materi tertulis memberikan dasar teoritis yang diperlukan. Penggunaan video juga sejalan dengan Teori Pembelajaran Visual (Visual Learning Theory). Menurut teori ini, siswa cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan melalui gambar, diagram, dan video (Richard M. Felder & Brent, 2018). Dengan memanfaatkan multimedia, modul pembelajaran tidak hanya memberikan informasi secara tekstual tetapi juga melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa, meningkatkan pengalaman belajar mereka.

5. Validasi Modul dan Respons Implementasi

Sebelum diimplementasikan, modul ajar terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli. Hasil validasi ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Modul Ajar

Validasi	Skor	Kategori
Content	86	Sangat Baik
Desain	89	Sangat Baik
Bahasa	83	Baik
Kelayakan	87	Sangat layak

Hasil validasi modul yang mencapai nilai tinggi dalam semua aspek yang dinilai (konten, desain, bahasa, dan kelayakan) menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan relevansi materi pembelajaran (Walter Dick, Lou Carey, 2015). Validasi yang kuat ini menjamin bahwa modul dapat memberikan pengalaman belajar yang konsisten dan efektif kepada siswa.

Setelah mendapat hasil validasi kemudian modul ajar diimplementasikan. Hasil implementasi mendapatkan respon dan masukan dari responden yaitu:

- Materi basic english untuk Part of Speech dan Tenses, serta Reading Comprehensive agar di tambahkan soal-soal latihan yang mengacu pada tes Bahasa Inggris yang dipersyaratkan pada kelulusan yaitu UBT English Test atau mengacu pada soal TOEFL.
- Penambahan untuk listening skill
- Materi tutorial video diharapkan banyak yang berbahasa Indonesia sehingga mudah dipahami.
- Keseluruhan dari modul sudah sangat baik dalam hal materi, desain dan tampilan.

Respon positif dari implementasi modul, termasuk permintaan penambahan soal latihan yang mengacu pada tes Bahasa Inggris seperti UBT English Test dan penekanan pada keterampilan mendengarkan (listening skill), mengindikasikan bahwa modul ini merespons kebutuhan spesifik siswa dengan baik. Penekanan pada keterampilan mendengarkan juga sejalan dengan pendekatan yang mencakup Listening, Reading, Writing, dan Speaking (L-R-W-S), yang diakui sebagai pendekatan pembelajaran berbasis keterampilan (Skill-Based Approach) (Rodgers, 2001). Dalam konteks ini, modul mengajarkan keempat keterampilan berbahasa secara terintegrasi, menciptakan pembelajaran yang holistik dan komprehensif. Setelah dilakukan revisi, kemudian implementasi tahap kedua diperoleh data 93% responden memberikan respon positif untuk setiap indikator.

6. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Keterampilan dan Kreativitas

Penekanan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam evaluasi implementasi modul menggambarkan kesadaran terhadap pentingnya pengembangan keterampilan intelektual siswa. Teori Critical Thinking (Paul & Elder, 2008) menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan siswa untuk menganalisis, menilai, dan menyintesis informasi dengan kritis dan rasional. Kemampuan ini tidak hanya penting dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan karier masa depan siswa.

Penekanan pada kreativitas juga sejalan dengan Teori Kreativitas dalam Pendidikan (Craft et al., 2001). Teori ini menegaskan bahwa kreativitas dapat diajarkan dan ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan solusi inovatif terhadap masalah. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, kreativitas siswa dapat diekspresikan melalui penulisan cerita, puisi, atau skenario berdasarkan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pengembangan modul yang mendorong kreativitas siswa melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, memperluas perspektif mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap Bahasa Inggris.

7. Kontribusi pada Pengembangan Kurikulum Bahasa Inggris

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan pada pengembangan kurikulum Bahasa Inggris di tingkat perguruan tinggi. Dengan memperhatikan preferensi dan kebutuhan siswa, pengembangan modul pembelajaran ini memberikan solusi konkret untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih relevan. Penggunaan teknologi, konten relevan, pendekatan terintegrasi keempat keterampilan berbahasa, dan penekanan pada kreativitas dan berpikir kritis adalah elemen-elemen yang dapat diadopsi dalam pengembangan kurikulum Bahasa Inggris di institusi-institusi pendidikan tinggi lainnya.

SIMPULAN

Dari analisis kebutuhan mahasiswa, sebanyak 76,7% memilih modul digital, 43,3% memilih materi ESP dan Basic English yang dilengkapi dengan video dan latihan soal. Hasil validasi produk menunjukkan skor 86 untuk konten, 89 untuk desain, dan 83 untuk bahasa, dengan nilai uji kelayakan dan kepraktisan mencapai 87. Tanggapan positif mahasiswa terhadap bahan ajar ini juga terlihat dari hasil angket, dengan tingkat persetujuan mencapai 93% untuk setiap indikator. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Basic English berbasis Project Based Learning ini layak dan dapat diterima sebagai materi pengajaran. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menyoroti pentingnya memahami preferensi dan kebutuhan siswa dalam pengembangan modul pembelajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi. Preferensi terhadap modul digital, kombinasi ESP dengan Basic English, penggabungan teori dengan tugas, kuis, dan proyek, serta penggunaan materi multimedia mencerminkan respons terhadap tuntutan zaman yang membutuhkan pembelajaran yang dinamis dan berinteraksi. Validasi modul yang tinggi dan respons positif dari implementasi menunjukkan bahwa modul ini berhasil memenuhi standar kualitas dan relevansi pembelajaran. Pengembangan modul pembelajaran Bahasa Inggris yang memperhatikan preferensi dan kebutuhan siswa bukan hanya memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga menciptakan dasar yang kuat untuk pengembangan kurikulum Bahasa Inggris yang lebih relevan dan efektif di masa depan. Dengan memanfaatkan teknologi, merangkul konten

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chalil, A. (2009). *Pembelajaran Berbasis Fitrah*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Craft, A., Jeffrey, B., & Leibling, M. (2001). *Creativity in Education*.
- Depdiknas. (2008). Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. *Jakarta: Depdiknas.*, 2005–2008.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features from an Instructional Design Perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50–72. <https://doi.org/10.1111/j.1937-8327.1993.tb00605.x>
- Fatimah, A., Wijayanti, R., & ... (2022). E-Modul Komputer Akuntansi Berbasis Project Based Learning. *Seminar Nasional* <https://prosiding.polinema.ac.id/sngbs/index.php/sngbs/article/view/334>
- Indonesia, P. (2003). *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (NOMOR 20 TAHUN 2003)*. www.bphn.go.id. <https://jdihn.go.id/files/4/2003uu020.pdf>

- Komsiyah. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Teras.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 31–48). Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9780511816819.004>
- Norhikmah, N., Rizky, N. F., Puspita, D., & Saudah, S. (2022). Inovasi Pembelajaran dimasa Pandemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>
- Pannen. (1995). *Mengajar di Perguruan Tinggi, buku empat, bagian "Pengembangan Bahan Ajar* (4th ed.). Universitas Terbuka.
- Paul, R., & Elder, L. (2008). Critical Thinking: Strategies for Improving Student Learning, Part II. *Journal of Developmental Education*, 32(2), 34–35.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.15187/adr.2020.02.33.1.17>
- Putu Shinta Novianty, Eka Ayu Purnama Lestari, & Komang Trisnadewi. (2022). Pengaruh Kompetensi Bahasa Inggris Terhadap Kinerja Pegawai. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.6.1.3763>
- Richard M. Felder, & Brent, R. (2018). A Review of Teaching and Learning STEM: A Practical Guide. In *The Physics Teacher* (Vol. 56, Issue 1). <https://doi.org/10.1119/1.5018684>
- Robert J Mislevy. (2017). Relevance: A Neglected Aspect of Learning Theory. *Journal of the Learning Sciences*, 26(3), 403–424.
- Rodgers, J. C. R. & T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.36074/logos-28.05.2021.v2.05>
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem Based Learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology Archive*, 35, 31–38. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:36132880>
- Sulistiyorini, L., & Anistyasari, Y. (2020). Studi Literatur Analisis Kelebihan dan Kekurangan LMS Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 171–181.
- Vygotsky, L. (1978). Mind and Society. In *Harvard University Press*. https://doi.org/10.1007/978-90-481-9225-0_10
- Walter Dick, Lou Carey, J. O. C. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Wardah, W. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi Islam dalam Konteks Esp (English For Spesific Purpose). *Al-Hikmah*, 10(2), 205–218. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v10i2.618>
- Yana Wardhana. (2010). *Teori Belajar Dan Mengajar* (2nd ed.). PT Pribumi Mekar.