



SURAT KETERANGAN
MELAKUKAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
No. 610/C.02.01/LP2M/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : LP2M-Itenas
JL. P.K.H. Mustafa No.23 Bandung

Menerangkan bahwa,

No.	Nama	NPP	Jabatan
1	Dr. Firmansyah Diyata, S.S., M.Pd.	20050902	Instruktur
2	Levita Dwinaya, S.S., M.Pd.	20060502	Instruktur
3	Corry Caromawati, S.S., M.A.	20120201	Instruktur

Telah melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai berikut:

Nama Kegiatan : Workshop Interactive Teaching Strategis pada Pembelajaran Bahasa Inggris
Tempat : Lab. Bahasa Kampus Itenas
Waktu : 26 - 27 Agustus 2019
Sumber Dana : RKAT Lab. Bahasa Itenas

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 29 Agustus 2019

Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat (LP2M) Itenas
Kepala,


Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
NPP 960604

Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
NPP 960604

LAPORAN

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Workshop Interactive Teaching Strategies Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

A. PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi ajar pada pelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang komunikatif sehingga tercipta interaksi diantara guru dan murid atau diantara murid itu sendiri. Pembelajaran interaktif dipercaya akan mampu memfasilitasi semua ketrampilan yang ada pada pembelajaran bahasa Inggris, yakni: ketrampilan berbicara, mendengar, menulis dan membaca.

Untuk menciptakan kondisi interaktif ini, beberapa pendekatan komunikatif dalam pembelajaran dianggap dapat mendukung dan memenuhi kriteria komunikasi yang menciptakan interaksi dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Bentuk pendekatan komunikatif yang dianggap dapat menunjang terciptanya interaksi pembelajaran yang mendukung diantaranya dapat difasilitasi melalui model-model pembelajaran berikut ini: *task based learning*, *inductive grammar* dan *project based learning*.

Task based learning adalah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas interaktif. Proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa serta siswa dan siswa terjadi pada saat tugas tersebut dibahas melalui diskusi interaktif. Sedangkan *inductive grammar* adalah pembelajaran struktur kalimat melalui text yang dibahas secara interaktif antara guru dan siswa. Sementara itu, *project absed learning* adalah model pembelajaran yang mengerjakan produk untuk sebuah projek, yang selanjutnya siswa menjelaskan produk yang mereka buat melalui forum diskusi.

Melalui workshop ini, ketiga model pembelajaran tersebut akan dijelaskan secara terperinci kepada para peserta workshop.

B. Latar Belakang Masalah

Latar belakang diadakannya kegiatan ini bermula dari keluhan banyak dosen yang merasa kurang memiliki model pembelajaran yang mampu menciptakan komunikasi dalam membina kelas dengan jumlah mahasiswa yang besar. Jumlah mahasiswa di setiap kelas perkuliahan yang biasa mereka ajar setiap semesternya biasanya lebih dari 30 mahasiswa, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk menciptakan suatu proses pembelajaran interaktif yang optimal dan bermanfaat bagi para mahasiswa.

Interaksi optimal yang mereka harapkan adalah suatu interaksi yang tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar yang dimiliki oleh mahasiswa, tetapi juga membantu mahasiswa tersebut mencapai pemahaman struktur kalimat dan *grammar* yang menjadi tujuan pembelajaran pada mata kuliah bahasa Inggris yang biasa mereka hadapi. Dengan kata lain, konsep interaktif pada model pembelajaran tersebut harus optimal dalam membantu mahasiswa memahami tujuan pembelajaran di setiap pertemuan pada semua keterampilan bahasa para mahasiswa secara terintegrasi.

C. Tempat dan Waktu Kegiatan

Kegiatan workshop ini dilaksanakan di laboratorium bahasa Institut Teknologi Nasional (ITENAS) pada tanggal 26 dan 27 Agustus 2019, dari pukul 08.00 sd 17.00 WIB.

D. Jadwal Kegiatan

Hari/Tanggal : Senin 26 Agustus 2019

NO	PUKUL	MATERI	PEMBERI MATERI
1	08.00 – 08.30	Coffee Time	-

2	08.00 – 10.00	Pembahasan RPS dan Proses Pelaksanaan Perkuliahan Bahasa Inggris di ITENAS	Dr. Firmansyah Diyata.S.S., M.Pd
2	10.00 – 12.00	Creating Task based Learning Materials	Dr. Firmansyah Diyata.S.S., M.Pd
3	12.00 – 13.00	SHOLISKAN	
4	13.00 – 15.00	Task Based Learning	Dr. Firmansyah Diyata.S.S., M.Pd

Hari/Tanggal : Selasa 27 Agustus 2019

NO	PUKUL	MATERI	PEMBERI MATERI
1	08.00 - 08.30	Coffee Time	-
2	08.00 – 10.00	Grammar in Context	Levita Dwinaya. S.S., M.Pd
3	10.00 – 12.00	Project Based Language Learning and Teaching	Corry Carromawati. S.Pd., M.Ed
4	12.00 – 13.00	SHOLISKAN	-
5	13.00 – 15.00	How to create TOEFL questions easily.	Dr. Firmansyah Diyata.S.S., M.Pd
6	15.00 – 17.00	Penutupan	All Teachers

E. Peserta

Peserta kegiatan adalah para dosen bahasa Inggris yang memiliki *homebase* dari berbagai universitas negeri dan swasta, serta dosen-dosen luar biasa yang belum memiliki *homebase*. Dosen-dosen yang bergabung pada kegiatan ini kebanyakan adalah dosen yang mengajar mata kuliah *General English*, bukan dosen yang mengajar pada fakultas sastra atau pendidikan bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan, permasalahan yang dibahas berkaitan erat dengan masalah-masalah pada mata kuliah *General English*.

F. Sumber Biaya Kegiatan

Biaya kegiatan ini diperoleh dari pos dana Laboratorium Bahasa Itenas. Dana yang diajukan untuk pelaksanaan kegiatan ini merupakan dana yang dipakai untuk workshop sosialisasi RPS dan proses perkuliahan mata kuliah Bahasa Inggris di Institut Teknologi Nasional (ITENAS).

G. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan workshop ini dimulai dengan penjelasan RPS dan proses perkuliahan yang berlangsung di Itenas. Penjelasan masalah ini disampaikan oleh Dr. Firmansyah Diyata S.S., M.Pd. Penjelasan ini dilakukan dengan tujuan sebagai materi panduan bagi para peserta terhadap tujuan pembelajaran dan materi ajar yang nantinya akan berhubungan dengan workshop model-model pembelajaran yang akan dibahas selanjutnya.

Setelah penjelasan RPS dilakukan, workshop ini dilanjutkan dengan pembahasan cara membuat materi ajar pada *task based learning*. Pembahasan cara membuat materi ajar pada *task based learning* diberikan oleh Dr. Firmansyah Diyata. S.S., M.Pd. Pembahasan ini dimulai dengan permainan *game* yang berkaitan dengan definisi *task based learning* itu sendiri. Melalui permainan ini, peserta diajak untuk mencari definisi kata, yang kemudian digunakan untuk melengkapi kalimat-kalimat yang berkaitan dengan definisi *task based learning*.

Setelah definisi *task based learning* tersebut diketahui, peserta kemudian diajak berdiskusi secara interaktif tentang hal-hal yang berkaitan dengan komponen-komponen pada *task based learning*. Komponen-komponen tersebut adalah materi ajar dan langkah pembelajaran pada *task based learning*.

Selanjutnya, di akhir sesi ini, peserta diberikan tugas untuk membuat materi ajar pada *task based learning*. Materi ajar tersebut diambil dari teks, dan kemudian teks tersebut dikembangkan dengan cara melengkapinya dengan tugas-tugas interaktif

yang dianggap dapat membantu para mengembangkan keterampilan berbicara, mendengar, menulis dan membaca.

Setelah sesi kedua, peserta diberikan waktu untuk makan siang, istirahat dan sholat. Selanjutnya setelah selesai waktu break makan siang, workshop kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tentang langkah-langkah pembelajaran pada model ajar *task based learning*. Sesi ini adalah sesi terakhir pada workshop ini. Sesi ini diawali dengan permainan kata kerja. Permainan kata kerja ini dimaksudkan untuk menunjukkan kepada para peserta bahwa proses pembelajaran pada model ajar task based learning sebaiknya dimulai dengan *warming up* yang menjadi *breaking the ice* bagi para siswa sehingga kondisi mereka menjadi lebih nyaman dan siap menerima materi pembelajaran.

Setelah dimulai dengan *warming up*, proses pelaksanaan model ajar *task based learning* selanjutnya adalah menerangkan kepada para peserta cara mendiskusikan tugas interaktif dengan siswa. Pada proses ini, diskusi tugas interaktif tidak hanya berkaitan dengan jawaban dari tugas itu sendiri, tapi yang utama, melalui tugas tersebut siswa dapat memahami struktur kalimat dan fungsi dari *grammar* pada tugas-tugas interaktif yang harus mereka selesaikan.

Pembahasan langkah-langkah pembelajaran dalam model ajar *task based learning* ini menjadi sesi penutup pada kegiatan workshop di hari pertama.

Pada hari kedua, sesi dibuka oleh Levita Dwinaya. S.S., M.Pd yang memberikan pelatihan tentang pembelajaran *grammar in context* atau *inductive grammar*. Sesi ini dimulai dengan penjelasan definis dari *grammar in context* itu sendiri. Selanjutnya, kepada para peserta dijelaskan perbedaan *grammar in context* dan *deductive grammar*.

Setelah para peserta memahami perbedaan *grammar in context* dan *deductive grammar*, selanjutnya pemateri memberikan contoh bagaimana cara menjelaskan *grammar in context* kepada para peserta. Melalui penjelasan ini para peserta mengetahui bahwa *grammar in context* adalah penjelasan poin-poin *grammar* melalui konteks bacaan yang disesuaikan dengan *target language* yang harus dikuasai oleh para siswa.

Selanjutnya, aktipitas dilanjutkan dengan memberi kesempatan kepada peserta untuk membuat penyajian *grammar in context* melalui teks-teks pilihan mereka sendiri yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada pada RPS. Pada sesi ini para peserta yang dibagi dalam kelompok-kelompok kecil terlihat sangat antusias menampilkan penyajian *grammar in context* melalui text yang mereka pilih.

Setelah selesai sesi pertama, peserta mendapatkan *break* selama 15 menit. Setelah *break*, sesi kedua dilanjutkan oleh Corry Carromawati, S.Pd., M.Ed dengan topik *Project Based Language Learning and Teaching*. Sesi ini dibuka melalui permainan *game online* yang ada di internet. Setelah permainan *game online* yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan selesai, para peserta diberikan tugas untuk membuat suatu produk yang berkaitan dengan poster bertemakan kesehatan dalam bahasa Inggris. Tugas ini diberikan secara kelompok.

Setelah waktu pemberian tugas selesai, para peserta diberikan kesempatan memperäsentasikan hasil tugas yang telah mereka kerjakan. Dalam prosesnya, setiap presentasi hasil tugas tersebut, mendapatkan pertanyaan dan respon ari para peserta lainnya, sehingga tercipta komunikasi yang interaktif diantara para peserta.

Sesi terakhir dari seluruh kegiatan ini adalah cara membuat soal TOEFL agar dapat dijadikan aktipitas pembelajaran yang interaktif. Sesi ini diberikan oleh Dr. Firmansyah Diyata, S.S.,M.Pd. Pada sesi ini, para peserta workshop diajarkan cara membuat soal TOEFL dan cara menyajikan soal-soal tersebut dalam bentuk pelatihan TOEFL yang interaktif.

Akhirnya, acara workshop ini ditutup dengan *sharing* antara penyaji dan peserta untuk mengetahui dampak pemberian workshop ini pada peserta dan masukan-masukan terhadap penyaji dan pelaksanaan workshop selanjutnya.

H. Hasil Pelaksanaan

Melaui *sharing* dengan para peserta didapatkan informasi bahwa hasil pelaksaaan workshop ini memberikan pengetahuan tambahan yang signifikan bagi

mereka tentang hal-hal yang berkaitan dengan cara menciptakan interaksi yang bermanfaat dalam suatu proses pembelajaran.

Para peserta juga menjadi tahu kapan saatnya mengadakan interaksi dengan siswa dan kapan memberikan waktu kepada siswa untuk berinteraksi sepenuhnya dengan tugas interaktif yang diberikan. Selain itu, para peserta workshop juga menjadi lebih memahami bahwa interaksi yang bermanfaat adalah interaksi yang tidak hanya membantu mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengar para siswa, tapi juga membantu para siswa menemukan rumus dan fungsi *target language* secara mandiri.

I. Penutup

Kegiatan workshop Workshop *Interactive Teaching Strategies* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris ini memberikan manfaat yang sangat besar bagi para dosen yang mengikutinya karena berhubungan langsung dengan proses pembelajaran yang biasa mereka lakukan. Dosen-dosen yang biasa menghadapi kelas dengan jumlah mahasiswa yang besar menjadi lebih paham bagaimana caranya membangun interaksi yang bermanfaat dalam suatu proses pembelajaran bahasa Inggris umum.

Pelaksaaan workshop seperti ini memberikan manfaat yang sangat besar bagi proses pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas-kelas besar dimanapun pembelajaran itu dilakukan. Dengan adanya kegiatan ini, Itenas telah memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dosen-dosen perguruan tinggi lain, sehingga secara tidak langsung ikut memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris umum di kampus-kampus lainnya.

PHOTO – PHOTO KEGIATAN

