

## “*Dart-Board Game Project*” Sebagai Latihan Fokus Untuk Persiapan Ujian TOEP

Linda Purnamasari<sup>1</sup>, Puspita Chairun Nisa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Esa Unggul

e-mail: <sup>1</sup>[lindapurnama@esaunggul.ac.id](mailto:lindapurnama@esaunggul.ac.id), <sup>2</sup>[puspita@esaunggul.ac.id](mailto:puspita@esaunggul.ac.id)

Diterima	Direvisi	Disetujui
22-06-2020	14-09-2020	14-09-2020

**Abstrak** - Permainan ‘Dart Board’ adalah permainan yang menggunakan alat bernama ‘anak panah.’ Anak panah itu akan diarahkan ke sasaran yang berupa papan sasaran. Kalau dalam permainan internasional, ada aturan khusus dan hitungan tertentu untuk menilai keberhasilan dari para pemain, namun kali ini permainan ‘Dart Board’ ini ditujukan untuk melatih fokus seseorang, di mana pada permainan ‘Dart Board’ ini, kita mencoba mengumpulkan fokus kita pada satu sasaran yang berupa papan bundar. Latihan fokus ini diperlukan di segala bidang, tapi kali ini penulis akan membahas latihan fokus berdasarkan bidang bahasa, khususnya pada kemampuan mendengarkan (*Listening Comprehension Skill*) pada waktu mengerjakan soal TOEFL. Ini dihubungkan dengan Neuropsikolinguistik, Jadi otak sebagai pusat saraf dan pengendalian pikiran perlu diarahkan agar mekanisme yang mengatur proses bahasa bisa berjalan dengan lancar, untuk itu perlu adanya rangsangan dari otak sehingga alat yang memproduksi bahasa, yang terdiri dari tiga komponen, yaitu membaca (*Reading Comprehension Skill*), menulis (*Structure and Written Expression Skill*) dan mendengarkan (*Listening Comprehension Skill*) dapat menghasilkan kegiatan berbahasa yang baik, sehingga membawa dampak daya tangkap yang tinggi.

**Kata kunci:** *Dart-Board Game, latihan fokus, TOEP*

**Abstract** - The game ‘Dart Board’ is a game that uses a tool called ‘arrow.’ The arrow will be directed to the target in the form of a target board. If in international games, there are special rules and certain calculations to judge the success of the players, but this time the game ‘Dart Board’ is intended to practice one’s focus. which in this game ‘Dart Board’, we try to gather our focus on one target in the form of a round board. This focused training is needed in all fields, but this time the writer will discuss focus exercises based on the field of language, specifically on listening skills (*Listening Comprehension Skill*) when working on TOEFL questions. This is connected with neuropsycholinguistics, so the brain as a nerve center and mind control need to be directed so that the mechanisms that regulate language processing can run smoothly, for that there needs to be stimulation from the brain so that the tools that produce language, which consists of three components, namely reading (*Reading Comprehension*) Skill), writing (*Structure and Written Expression Skill*) and listening (*Listening Comprehension Skill*) can produce good language activities, so that it brings a high catching effect.

**Keywords:** *Dart-Board Game, focus training, TOEP*

### PENDAHULUAN

Salah satu standard pembelajaran bahasa Inggris yang selalu diminta oleh institusi di banyak tempat, termasuk untuk pelaksanaan ‘Sertifikasi Dosen’ adalah TOEFL atau pun TOEP (*Test of English Proficiency*). TOEFL merupakan *Test of English as Foreign Language*. TOEFL itu terdiri dari tiga keahlian yaitu *Listening Comprehension*, *Structure and Written Expression* dan *Reading Comprehension*. Sedangkan untuk TOEP (*Test of English Proficiency*) mengandung dua unsur keahlian, yaitu ‘*Listening Comprehension Skill*’ dan ‘*Reading Comprehension Skill*.’

Bagi anak yang sejak kecil diperkenalkan oleh orang tuanya dengan bahasa Inggris, tidaklah sulit

untuk membuat nilai TOEFL atau TOEP mereka menjadi di atas rata-rata. Seperti yang dikatakan tentang *Language Acquisition* (Setiyadi & Salim, 2013), di mana seorang anak belajar bahasa Inggris secara alami, bisa terjadi karena si anak terlahir dari orang tua Indonesia, namun karena dia berada di luar negeri, di mana adalah pengguna bahasa Inggris sebagai bahasa utama, maka proses akuisisi itu terjadi, atau mereka diberikan pendidikan bahasa Inggris sejak usia dini. Ataupun si anak memang sengaja diberikan pelajaran bahasa Inggris oleh orang tuanya sejak usia dini. Seperti yang dikatakan dalam artikel yang ditulis oleh Zobi Mazhabi tentang alasan memberikan pengajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini dengan judul “Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini

Beberapa Hal Yang Harus diperhatikan.” Dia mengatakan:

Bahasa Inggris ini juga telah mendominasi sebagai alat komunikasi di seluruh dunia pada era revolusi industri 4.0 ini. Sehingga para lembaga pendidikan berlomba-lomba menyelenggarakan pembelajaran dan pengajaran Bahasa Inggris di berbagai level pendidikan formal, non formal, level pendidikan tinggi, level pendidikan menengah, dan pendidikan pada level anak usia dini. (Anak et al., 2019)

Bagi anak-anak yang kurang beruntung, yang tidak diperkenalkan oleh orang tua dengan bahasa Inggris sejak kecil, maka mereka akan mengalami masalah dalam berbahasa Inggris, yang otomatis menyebabkan nilai *TOEFL* mereka rendah (menggunakan standard dari PAMU (Pelaksana Akademi Mata Kuliah Umum), untuk *TOEFL 1* nilai terendah untuk lulus adalah 401, sedangkan untuk *TOEFL 2* adalah 450).

Ditambah lagi, bahasa Inggris di Indonesia hanya sebagai bahasa asing atau disebut *Foreign Language*, ((Kholid, 2017), yaitu bahasa yang hanya digunakan pada moment tertentu saja. Jadi tergantung kita menyikapi bahasa asing itu. Bila merasa penting, maka termotivasilah seseorang untuk lebih memperdalam bahasa asing itu, dalam hal ini yang kita bicarakan adalah bahasa Inggris, apalagi di dunia kerja dituntut untuk piawai berbahasa Inggris.

Ada hal penting yang harus diperhatikan tentang bahasa Inggris harus kita pelajari seperti yang dikatakan oleh Imam Santoso dalam artikel berjudul “Pembelajaran Bahasa Asing Di Indonesia: Antara Globalisasi Dan Hegemoni.”

Pertama, sebagian besar ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang apapun ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya, sehingga penguasaan bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya akan memberikan jalan bagi bangsa Indonesia untuk menyerap perkembangan ilmu pengetahuan, atau menyebarkan ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia. Kedua, masyarakat modern saat ini telah menjadi masyarakat dunia yang tak lagi tersekat-sekat oleh jarak ataupun waktu berkat adanya kemajuan di bidang teknologi informasi dan transportasi. Masyarakat dunia berkembang menjadi masyarakat global yang nir-batas. Penguasaan bahasa asing akan menjadi pintu agar bangsa Indonesia bisa berinteraksi dalam masyarakat global. Aspek globalisasi ini menjadi salah satu pertimbangan mengapa bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya perlu diajarkan di sekolah. (Santoso, 2014).

Memang tidak mudah untuk mengajarkan

siswa/pembelajar yang memang tidak mempunyai pengalaman belajar bahasa sejak dari kecil, sehingga penulis membuat project yang menggunakan media *Dart Board*.

Menurut (Triastuti et al., 2016) bahwa untuk meningkatkan kemampuan para siswa atau pembelajar dibutuhkan satu media khusus untuk bisa merangsang semangat belajar mereka. Bila mereka sudah semangat dengan media itu, dalam hal ini penelitian menggunakan permainan *Dart Board* sebagai alat untuk melatih konsentrasi, maka hasil yang maksimal akan tercapai.

Kali ini penulis memfokuskan pada kemampuan berbahasa asing yang berhubungan dengan *Listening Comprehension Skill*. Memang tingkat kemampuan seseorang itu berbeda-beda. Di sini penulis tidak akan membahas tentang banyaknya orang yang tidak mampu mengerjakan ujian yang berhubungan *Listening Comprehension Skill* tapi lebih mencari cara bagaimana mendapatkan hasil yang maksimal dalam mengerjakan soal yang berhubungan dengan *Listening Comprehension Skill*, karena ini berhubungan dengan konsentrasi seseorang.

Peneliti mencoba cara efektif untuk melatih konsentrasi seseorang, sehingga begitu dia menghadapi tes *Listening Comprehension Skill* dapat berkonsentrasi dengan baik. Dari sanalah peneliti merasa perlu membuat satu program yang memang khusus untuk latihan fokus bagi para peserta pembelajaran bahasa Inggris. Untuk itulah peneliti membuat satu rancangan latihan fokus dengan menggunakan alat simulasi berupa ‘*Dart Board Project*.’

Apakah *Dart Board Game Project*?

Jadi project permainan *Dart Board* adalah permainan yang menggunakan alat bernama anak panah. Anak panah itu akan diarahkan ke sasaran yang berupa papan sasaran. Kalau dalam permainan internasional, ada aturan khusus dan hitungan tertentu untuk menilai keberhasilan dari para pemain, namun kali ini permainan *Dart Board* ini ditujukan untuk melatih fokus seseorang.



Gambar 1. Anak Panah



Gambar 2. Papan Sasaran

Dikarenakan yang akan diberikan tindakan adalah para dosen dari PAMU (Pelaksana Mata Kuliah Umum) Universitas Esa Unggul, yang tidak semuanya terkategori dalam usia muda, karena tidak mudah mengajar orang dewasa untuk berbahasa ketimbang anak-anak (Samad & Tidore, 2015). Adapun tujuannya adalah membantu mereka untuk lulus ujian *TOEP* sebagai prasyarat untuk sertifikasi dosen, maka diharapkan dengan digunakannya media *Dart Board* ini akan membantu para dosen untuk bisa meningkatkan daya fokus mereka untuk berkonsentrasi dalam mengerjakan soal-soal yang ada pada *TOEP*. Latihan berupa olah raga atau permainan diperlukan untuk simulasi dan merangsang otak supaya bisa berkonsentrasi (Nusufi, 2016), agar pekerjaan bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

#### 1. Tujuan dari penelitian ini yakni :

- a. Ingin membuktikan keefektifan dari "*Dart Board Game Project*" dalam meningkatkan fokus dalam mengerjakan *Listening Comprehension*.
- b. Ingin membuktikan dengan latihan pemfokusan menggunakan *Dart Board Game Project* bisa meningkatkan nilai *Listening Comprehension Skill*.

#### 2. Masalah Penelitian

Sejauh mana rancangan program '*Dart Board Project*' bisa menjadi satu latihan pemfokusan dalam mengerjakan *Listening Comprehension* bagi Dosen PAMU (Pelaksana Akademik Mata Kuliah Umum) Universitas Esa Unggul yang akan mengikuti Ujian *TOEP* yang efektif.

#### 3. Definisi Operasional

Berdasarkan masalah penelitian yang di atas, peneliti yang menggunakan variabel kategorinya adalah para dosen PAMU Universitas Esa Unggul yang mengikuti ujian *TOEP*, variabel independent (variabel bebas) yang akan mempengaruhinya adalah "*Dart Board*", di mana variabel kategori ini akan diberikan tindakan dari variabel independent, dengan menghasilkan variabel dependent yang berupa hasil nilai '*Listening Comprehension Skill*' yang dicapai oleh para dosen PAMU Universitas Esa Unggul yang akan mengikuti ujian *TOEP* setelah mendapatkan perlakuan dari variabel independent.

Langkah-langkah yang akan dilakukan:

1. Memberikan pre-test kepada para dosen PAMU Universitas Esa Unggul yang akan mengikuti ujian *TOEP* yang berupa test *Listening Comprehension* yang terbagi tiga bagian:

- a. Part A : Short Conversation (30 soal).
- b. Part B : Longer Conversation (10 soal).
- c. Part C: Longest Conversation (10 soal).

2. Berdasarkan tingkat pengukuran variabel kontinum, yaitu variabel yang mempunyai kesinambungan atau urutan, yang menggunakan variabel ordinal, di mana tidak adanya nilai batas atau seberapa jauh perbedaan dari satu variasi ke variasi lain pada hasil yang dicapai setelah variabel kategori mendapatkan perlakuan khusus ("*Dart Board Project*").

Untuk mengetahui apakah project ini berhasil atau tidak, setelah selesai project ini akan diberikan evaluasi dengan memberikan soal yang sama.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian terapan, di mana hasil dari penelitian ini akan langsung diterapkan pada obyek penelitian dalam hal ini adalah dosen PAMU (Pelaksana Akademik Mata Kuliah Umum) Universitas Esa Unggul yang akan mengikuti ujian *TOEP* untuk 'sertifikasi dosen.'. Jadi sebelum mereka mengikuti test yang sesungguhnya, mereka mendapatkan pelatihan pemusatan konsentrasi melalui "*Dart Board Game Project*".

Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif ketika diadakan pre-test bagi para mahasiswa, mereka diberikan test sebelum diadakan tindakan berupa latihan fokus dengan mengikuti "*Dart Board Project*". Setelah dilakukan tindakan, para dosen PAMU Universitas Esa Unggul akan diberikan post-test dengan soal yang sama.

Kemudian hasilnya akan dihitung, sejauh mana peningkatan nilai/skor 'Listening Comprehension Skill.'

(Pelaksana Akademik Mata Kuliah Umum), adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil dari Pre-Test dan Post-Test untuk Listening Comprehension Skill.

Peserta	Hasil Pre-test	Hasil Post-Test	Kenaikan
A	13	14	1
B	9	12	3
C	18	25	7
D	10	21	11
E	13	13	0
F	7	8	1
G	11	16	5
H	12	12	0

## STUDI PUSTAKA

Pentingnya diberikan "*Dart Board Game Project*" untuk para dosen PAMU (Pelaksana Akademik Mata Kuliah Umum) Universitas Esa Unggul yang akan menjalani ujian *TOEP* dengan latihan fokus untuk menaikkan nilai '*Listening Comprehension Skill*,' karena akan mendukung para dosen yang akan mengikuti ujian *TOEP*, karena semakin mereka bisa melatih titik fokus mereka untuk berkonsentrasi lewat project *Dart Board Game* ini, maka mereka akan semakin mudah untuk berkonsentrasi dalam mengerjakan soal ujian *Listening Comprehension*. Ini akan menghasilkan nilai yang maksimal pada ujian mereka sehingga mereka bisa lulus untuk persyaratan mendapatkan 'sertifikasi dosen.'

Proses dari pada latihan konsentrasi itu tak terlepas dari pada unsur Neuropsikolinguistik (Budianingsih, 2017), di mana pada bagian otak yang bernama *Cerebrum* adalah bagian otak di mana fungsinya untuk berpikir, menganalisa, menggunakan logika, menjalankan proses bahasa, kesadaran, perencanaan, memori dan kemampuan visual.

Jadi diharapkan dengan adanya latihan menggunakan media *Dart Board Game Project* untuk latihan konsentrasi akan mempengaruhi proses berbahasa, salah satunya adalah pada pendengaran yang termasuk dalam *Listening Comprehension Skill*.

Ini akan mempertajam konsentrasi peserta dan membawa pengaruh pada pemusatan konsentrasi dalam memfokuskan diri ketika mendengarkan '*Listening Comprehension Lesson*,' sehingga dengan pelatihan pemusatan pikiran itu, diharapkan hasil dari test '*Listening Comprehension*' akan meningkat (dilihat dari perbandingan antara *pre-test* dan *post test*) setelah diambil tindakan dengan program '*Dart Board Project*.'

## HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan *pre-test* yang berupa soal *Listening Comprehension* saja, kemudian dilakukan Pelatihan fokus dengan menggunakan '*Dart Board Game*', kemudian dilakukan *post-test* dengan menggunakan soal yang sama dengan soal *pre-test*, maka hasil yang dicapai oleh beberapa dosen dari PAMU

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* itu, dapat menjawab dari masalah penelitian yang menyatakan tentang keefektifan dari program '*Dart Board Project*' untuk menjadi satu latihan pemfokusan dalam mengerjakan *Listening Comprehension* bagi Dosen PAMU (Pelaksana Mata Kuliah Umum) Universitas Esa Unggul Yang Akan Mengikuti Ujian *TOEP*. Dilihat dari hasil tabel 1, di mana hasil *Post-Test* setelah diadakan latihan pemfokusan menggunakan *Dart Game* menjadi meningkat dari hasil yang dicapai setelah mengikuti *Pre-Test*.

## KESIMPULAN

Kegiatan "*Dart Board Game Project*" mampu menjawab tujuan dari penelitian, yaitu:

1. Dengan mengikuti "*Dart Game Project*" dapat meningkatkan fokus dalam mengerjakan *Listening Comprehension*.
2. Dengan mengikuti "*Dart Game Project*" bisa meningkatkan nilai *Listening Comprehension*. (Lihat Tabel Hasil *Pre-Test* dan *Post Test* Untuk *Listening Comprehension Skill*).

## SARAN

Bagi para dosen yang akan mengikuti ujian *Listening Comprehension*, sebaiknya diadakan program "*Dart Game Project*" agar bisa mengerjakan soal dengan tepat dan hasil yang maksimal secara kontinu. Karena fokus yang baik, akan membawa hasil yang baik kepada kemampuan '*Listening Comprehension*' dari orang yang menjalani program.

## REFERENSI

Anak, U., Dini, U., & Film, D. (2019). *THUFULI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019 e-ISSN: 1, 1–12.*

Budianingsih, T. (2017). Peran Neurolinguistik dalam Pengajaran Bahasa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 3(2), 137. <https://doi.org/10.36722/sh.v3i2.203>

Kholid, I. (2017). Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris IAIN Raden Intan*, 10(1), 61–71. <https://doi.org/10.24042/e-jtbi.v10i1.875>

Nusufi, M. (2016). *FKIP Unsyiah Maemun Nusufi : Melatih Konsentrasi Dalam Olahraga. 15, 54–61.*

Samad, F., & Tidore, N. (2015). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini. *Cahaya PAUD*, 2, 47–57.

Santoso, I. (2014). *Pembelajaran Bahasa Asing Di Indonesia : 14(1), 1–11.*

Setiyadi, A. C., & Salim, M. S. (2013). Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen. *Jurnal At-Ta'dib*, 8(2), 265–280.

Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2016). *Penggunaan Media Papan Permainan Untuk. 2, 1–7.*