

## **MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH BAHASA INGGRIS DENGAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL HANDS-ON ACTIVITIES**

**MAHARANI PUTRI<sup>1</sup>, ANCE JUSMAYA<sup>2</sup>, OKMA PERMATA<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomi, <sup>3</sup>Fakultas Hukum, Universitas Sumatra Barat

maharanihazra@gmail.com<sup>1</sup>, jusmayaance@gmail.com<sup>2</sup>, okmapermataa@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstract:** This study aims to observe and provide an overview of whether the implementation of Hands-On Activities within a contextual learning framework can enhance students' learning motivation, problem-solving skills, and academic outcomes in English subjects. The research was conducted with students of the Accounting Study Program, Class of 2024/2025, at Universitas Sumatera Barat. The method employed was Classroom Action Research (CAR), consisting of two cycles. The results indicate that students perceive contextual learning through Hands-On Activities as an effective way to increase their learning motivation and problem-solving abilities in English. Furthermore, the findings show that this approach improves students' thinking skills under the guidance of the instructor.

**Keywords:** Learning Activity, Motivation, Handout, English, Students.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan memberikan gambaran apakah dengan menerapkan pembelajaran kontekstual Hands-On Activities dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah serta hasil belajar mahasiswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Angkatan 2024/2025 Universitas Sumatera Barat. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap pembelajaran kontekstual Hands-On Activities dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah pelajaran Bahasa Inggris serta dapat meningkatkan kemampuan berfikirnya dengan bimbingan pengajar.

**Kata kunci:** Motivasi, Hands-On Acitivity, Bahasa Inggris, Mahasiswa.

### **A. Pendahuluan**

Penguasaan Bahasa Inggris bagi mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Sumatera Barat (Unisbar) kini bukan sekadar kompetensi tambahan, melainkan instrumen vital dalam navigasi karier profesional di era global. Sejalan dengan konsep *English for Specific Purposes* (ESP), (Basturkmen, 2021) menegaskan bahwa kurikulum bahasa di perguruan tinggi harus dirancang secara otentik untuk mensimulasikan tugas nyata di lingkungan kerja. Dalam konteks akuntansi, hal ini mencakup kemampuan menganalisis standar pelaporan keuangan internasional (IFRS) dan komunikasi bisnis lintas batas. Namun, tantangan utama yang dihadapi mahasiswa Akuntansi Unisbar pada tahun ajaran 2024/2025 adalah rendahnya efikasi diri dalam menggunakan bahasa Inggris yang dianggap terlalu teoritis.

Kondisi ini dipersulit oleh metode pengajaran yang masih konvensional. (Richards, 2022) mengatakan bahwa kegagalan pembelajaran bahasa seringkali disebabkan oleh kurangnya penggunaan "skenario otentik" yang menggabungkan interaksi fisik dengan alat bantu profesional. Di sisi lain, motivasi belajar mahasiswa sangat dipengaruhi oleh relevansi materi dengan masa depan mereka. Menurut (Zainuddin, Z., 2020), keterlibatan aktif dan umpan balik yang cepat melalui aktivitas interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan *self-efficacy* mahasiswa dalam menguasai kompetensi

yang kompleks.

Untuk mengatasi masalah ini perlu digunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai solusi fundamental. Hyland & Wong (2021) menyebutkan bahwa inovasi dalam pendidikan bahasa harus melibatkan perubahan paradigma dari sekadar menghafal menjadi proses mengonstruksi pengetahuan dalam ekosistem sosial yang nyata. Pendekatan ini didukung oleh (Al-Humaidi, 2015) yang menekankan bahwa pembelajaran kontekstual memungkinkan mahasiswa menghubungkan konten akademik dengan konteks pekerjaan yang akan mereka hadapi.

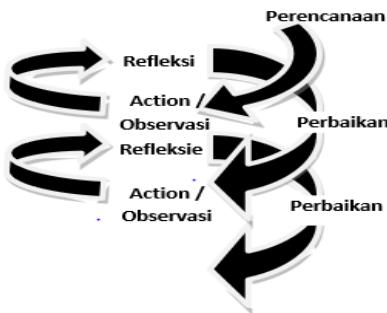
Implementasi model *Hands-On Activities* dalam pembelajaran bahasa Inggris akuntansi merupakan perwujudan dari prinsip "belajar sambil melakukan" (*learning by doing*).(Muschla, G. R., 2015) menjelaskan bahwa aktivitas fisik (psikomotorik) yang dirancang secara sistematis dapat membantu mahasiswa mentransformasi konsep bahasa yang abstrak menjadi pemahaman yang konkret. Dalam konteks mahasiswa akuntansi, hal ini dapat berupa simulasi audit dokumen atau penyusunan laporan laba rugi dalam bahasa Inggris. (Frey, N., & Fisher, 2014) menambahkan bahwa tanggung jawab pembelajaran secara bertahap harus berpindah dari dosen ke mahasiswa melalui tugas-tugas eksplorasi mandiri agar kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*) terbentuk secara alami.

Selain itu, efektivitas *Hands-On Activities* berkaitan erat dengan teori keterlibatan (*Engagement Theory*). (Kahu & Nelson, 2018) mengemukakan bahwa keterlibatan mahasiswa adalah hasil dari interaksi antara dukungan institusional dan mekanisme psikologis mahasiswa itu sendiri. Dengan memberikan aktivitas tangan yang menantang, dosen menciptakan lingkungan yang memicu rasa ingin tahu. Lebih lanjut, (Lambert, C., 2021) menyatakan bahwa integrasi tugas berbasis proyek praktis dalam kelas ESP mampu meningkatkan literasi fungsional dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menghadapi teks-teks akuntansi yang rumit.

Pentingnya interaksi sosial dalam aktivitas praktis ini juga didukung oleh (Lantolf, J. P., 2020) melalui Teori Sosio-Kultural, yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif mahasiswa terjadi paling optimal melalui kolaborasi dalam kelompok kecil. Melalui model *Hands-On*, mahasiswa Akuntansi Unisbar tidak hanya belajar bahasa secara individual, tetapi membangun "masyarakat belajar" (*learning community*) yang saling bertukar pengetahuan. Terakhir, (Derakhshan, A., 2021) menekankan bahwa lingkungan belajar yang positif dan dinamis, seperti yang diciptakan oleh aktivitas praktis, mampu menurunkan tingkat kecemasan bahasa (*language anxiety*) yang sering menghambat mahasiswa non-bahasa Inggris. Berdasarkan tinjauan berbagai literatur mutakhir tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peningkatan motivasi belajar dan kemampuan menyelesaikan masalah pembelajaran Bahasa Inggris pada mahasiswa Akuntansi Unisbar melalui penerapan *Hands-On Activities*.

## B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan tiap siklus mempunyai 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan pada siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus 1 dan tindakan pada siklus 3 merupakan perbaikan dari siklus 2, dan seterusnya. Siklus PTK akan dihentikan jika data yang terkumpul dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan (Sudjana., 2006). Kegiatan pelaksanaan tindakan juga sekaligus observasi. Pengajar juga sebagai peneliti dibantu kolaborator melakukan observasi untuk mengamati perilaku peserta didik ketika menyelesaikan masalah. Hasil-hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap berikutnya. Tahapan dari tindakan penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Mc Taggart

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat dari lembar observasi, wawancara, peneliti sebagai intrumen penelitian dan dokumentasi. Data kualitatif berkaitan dengan aktivitas belajar mahasiswa, antusiasme mahasiswa dalam pembelajaran, pemahaman mahasiswa terhadap lembar kerja, aktivitas mahasiswa dalam kelompok kooperatif, aktivitas mahasiswa dalam memecahkan masalah, dan aktivitas mahasiswa ketika presentasi. Terhadap data hasil observasi dilakukan analisis kualitatif dengan merujuk pada model yang dikembangkan oleh Miles & Huberman (1994). Ketika data terkumpul kemudian disajikan maka saat itu juga data perlu mereduksi data agar sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Reduksi data (data condensation) dilakukan dengan memilih dan memilih data yang terkumpul dari hasil observasi atau catatan lapangan. Data dipilih yang relevan dengan tujuan penelitian, data yang tidak relevan disingkirkan. Data terpilih kemudian disajikan dalam bentuk narasi atau menggunakan tabel. Penyajian data demikian dilakukan untuk membantu peneliti dalam menverifikasi dan menarik simpulan. Sedangkan untuk data kuantitatif yang berasal dari angket, analisa data menggunakan analisis statistika deskriptif. Data dari angket merupakan data kontinu dengan menggunakan skala likert, dengan lima pilihan skor, 5, 4, 3, 2, dan 1. 5 mewakili perasaan sangat senang, 4 senang, 3 ragu ragu, 2 tidak senang, dan 1 sangat tidak senang. Mahasiswa diminta mengisi data angket kemudian hasilnya direkapitulasi dalam bentuk sheet data excel. Kemudian dijumlahkan dan diambil rata rata kelas. untuk menentukan simpulan dari data angket akan dilakukan dengan kategorisasi sebagai berikut:

$$7 \leq (7 + 5,6) = 12,6 \text{ diinterpretasikan mahasiswa sangat tidak senang}$$
$$12,6 \leq (12,6 + 5,6) = 18,2 \text{ diinterpretasikan mahasiswa tidak senang}$$
$$18,2 \leq (18,2 + 5,6) = 23,8 \text{ diinterpretasikan mahasiswa ragu ragu}$$
$$23,8 \leq (23,8 + 5,6) = 29,4 \text{ diinterpretasikan mahasiswa senang}$$
$$29,4 \leq 30 \text{ diinterpretasikan mahasiswa sangat senang}$$

Kategori tersebut diperoleh dengan cara, sbb:

Jumlah item pernyataan pada angket = 7 Skor maksimal =  $(5 \times 7) = 35$

Skor minimal =  $(1 \times 7) = 7$

Akan dibuat lima kategori maka setiap interval  $(35 - 7) : 5 = 5,6$ . Kemudian data kuantitatif selanjutnya berasal pada data hasil tes, terhadap data ini dilakukan analisis statistic deskriptif yaitu mencari rata rata, nilai tertinggi dan nilai terendah dan modus. Kemudian dibandingkan antar siklus. Persentase peserta tuntas tiap siklus juga dihitung sebagai pembanding antar siklus. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah mahasiswa semester satu lokal A1 program studi Akuntansi Universitas Sumatera Barat Pariaman tahun ajaran 2024/2025.

### C. Hasil dan Pembahasan

**Respon Siswa**, Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dengan model kontekstual *Hands-On Activities* diwawancarai 4 orang mahasiswa yang terdiri dari yang berkemampuan tinggi (T), sedang (S), dan rendah (R).

Data yang terkumpul dikelompokkan dan dianalisis. Respon mahasiswa dikelompokkan dalam beberapa kategori: positif, kurang positif, dan negative.

**Tabel 1. Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris**

Respon mahasiswa	Jumlah mahasiswa yang merespon	Prosentase (%)
<b>Positif</b>	25	<b>78</b>
<b>Kurang Positif</b>	4	<b>13</b>
<b>Negatif</b>	3	<b>9</b>
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Selanjutnya dihitung prosentase masing-masing kategori tersebut.

Dari data di atas diketahui bahwa secara umum mahasiswa senang dengan pembelajaran Bahasa Inggris dengan model kontekstual *Hands-On Activities*. Respon positif yang diberikan mahasiswa disebabkan karena mereka dapat pengalaman dalam memahami konsep-konsep Bahasa Inggris sewaktu mereka bekerja. Respon negatif yang dikemukakan oleh sebagian kecil mahasiswa merupakan indikasi bahwa tindakan yang diberikan dalam siklus I belum memberikan dampak yang optimal.

Hal ini dapat dipertimbangkan untuk memperbaiki tindakan pada siklus II. Pada siklus II pembelajaran Bahasa Inggris dengan model kontekstual Hands- On Activities. Mahasiswa secara acak ditunjuk untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Hal ini bertujuan agar setiap mahasiswa lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Data wawancara di atas dilengkapi dengan meminta semua mahasiswa untuk menulis respon mereka pada selembar kertas:Ceritakan pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Inggris dengan model kontekstual Hands-On Activities, beserta alasannya!

### **Data Aktivitas mahasiswa Belajar Bahasa Inggris Siklus I dan II.**

Berdasarkan data hasil observasi diperoleh persentase aktivitas mahasiswa pada siklus I dari pertemuan pertama sampai ketiga dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 2. Data persentase Aktivitas mahasiswa Belajar Bahasa Inggris pada siklus I**

Aktivitas yang diamati	Frekuensi	Prosentase
<b>A. Aktivitas Positif</b>		
1. Bertanya	3	9
2. Memberikan pendapat	4	13
3. Aktif dalam pembelajaran	16	50
<b>B. Aktivitas Negatif</b>		
1. Datang terlambat	3	9
2. Permisi ke luar kelas	2	6
3. Berbicara dengan teman ketika guru	2	6
4. Mengganggu teman	2	6,25
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

**Tabel 3. Data persentase Aktivitas mahasiswa Belajar Bahasa Inggris pada siklus II**

Aktivitas yang diamati	Frekuensi	Prosentase (%)
<b>A. Aktivitas Positif</b>		
1. Bertanya	3	9
2. Memberikan pendapat	5	16
3. Aktif dalam pembelajaran	20	63

B. Aktivitas Negatif		
1. Datang terlambat	1	3
2. Permisi ke luar kelas	1	3
3. Berbicara dengan teman ketika guru menerangkan	2	6
4. Mengganggu teman	0	0
Jumlah	32	100

Dari tabel terlihat presentase mahasiswa yang melakukan aktivitas positif semakin besar dan prosentase mahasiswa yang melakukan aktivitas negatif semakin kecil. frekuensi menyatakan banyak mahasiswa yang melakukan aktivitas.

Data Hasil Belajar Mahasiswa. Peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dilihat melalui rata-rata hasil belajar dan simpangan baku. Dari hasil pengolahan data diperoleh informasi sebagai tabel berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Mahasiswa**

Siklus	Prosentase mahasiswa Yang mencapai ketuntasan	Rata-rata Hasil belajar	Simpangan baku
I	13,43	41	9,34
II	65,6	68	5,34
III	93,3	79	4,59

Dari tabel terlihat bahwa terjadi peningkatan prosentase mahasiswa yang mencapai ketuntasan belajar, serta peningkatan rata-rata hasil belajar. Sebaliknya terjadi penurunan standar deviasi yang menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa semakin homogen. Hal ini berarti tindakan yang diberikan dapat memperkecil “gap” antara mahasiswa berkemampuan tinggi dengan mahasiswa berkemampuan rendah.

#### D. Penutup

Data tentang aktivitas mahasiswa selama pembelajaran Bahasa Inggris dengan model kontekstual *Hands-On Activities* dikumpulkan melalui observasi.dari data yang diperoleh prosentase mahasiswa yang melakukan aktivitas positif semakin besar dan prosentase mahasiswa yang mengerjakan aktivitas negatif semakin kecil. Data motivasi mahasiswa dikumpulkan melalui pemberian kuisioner dengan skala likert sebelum dan sesudah pemberian Tindakan dandapat disimpulkan bahwa motivasi mahasiswa setelah pembelajaran matematika dengan model kontekstual *Hands-On Activities* lebih tinggi dari pada motivasi mahasiswa sebelum menggunakan model kontekstual *Hands-On Activities*. Sedangkan, peningkatan hasil belajar mahasiswa dilihat melalui prosentase mahasiswa pada rata-rata hasil belajar dan simpangan baku dengan membandingkan hasil tes awal (sebelum pemberian tindakan) dengan hasil tes akhir (setelah pemberian tindakan). Dari data disimpulkan bahwa prosentase mahasiswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat, begitu juga dengan nilai rata-rata hasil belajar. Dari standar deviasi disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa semakin homogen, artinya tindakan yang diberikan dapat memperkecil gap antara mahasiswa yang berkemampuan tinggi dengan mahasiswa berkemampuan rendah.

#### Daftar Pustaka

Al-Humaidi, S. (2015). *Contextual teaching and learning in EFL classrooms*.  
Basturkmen, H. (2021). *Developing courses in English for specific purposes*. Routledge.  
Derakhshan, A., et al. (2021). *The role of positive psychology in English language teaching*.  
Frontiers.  
Frey, N., & Fisher, D. (2014). *Checking for understanding: Formative assessment*

techniques. ASCD

Kahu, E. R., & Nelson, K. (2018). *Student engagement in the educational interface: Understanding the mechanisms of student success.* 37, 1260–1273. <https://doi.org/10.1080/07294360.2018.1478803>

Lambert, C., et al. (2021). *Task-based language teaching in foreign language contexts.* John Benjamins.

Lantolf, J. P., et al. (2020). *Sociocultural theory and the pedagogical imperative in L2 education.* Routledge.

Muschla, G. R., et al. (2015). Teaching the common core math standards with hands-on activities (Adopted for Language). ERIC.

Richards, J. C. (2022). The Role of Communicative Competence in English Language Teaching. *Language Teaching Review*, 29(4), 215–230.

Sudjana. (2006). *Metoda Statistika (6th ed.).* Tarsito.

Zainuddin, Z., et al. (2020). The role of gamified e-learning in the time of COVID-19. *Computer & Education. Research Gate*, 145(3).