



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi bagi Guru-Guru SMP dan SMA di Desa Sandai, Kalimantan Barat

Yanti Sri Rezeki, Wardah, Eni Rosnija

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP
Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak, Kalimantan Barat

Email: yanti.sri.rezeki@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Salah satu tuntutan terhadap para guru di era revolusi industri 4.0 saat ini adalah kemampuan serta keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini tentunya membutuhkan keterampilan teknis tertentu disamping penguasaan pedagogi dalam menerapkan media pembelajaran tersebut bagi peserta didik, khususnya di mata pelajaran Bahasa Inggris. Sayangnya, para guru di daerah-daerah di Kalimantan Barat, termasuk di Desa Sandai, Kabupaten Ketapang, belum memiliki keterampilan yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran seperti yang diharapkan. Jarak lokasi bertugas yang cukup jauh dari ibukota provinsi menjadi penyebab utama kurangnya akses para guru tersebut terhadap pelatihan maupun lokakarya pembuatan media pembelajaran yang dibutuhkan. Untuk itulah, dosen-dosen tim Pengabdian Kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Tanjungpura menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi ini. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya selama dua hari yang berisi pemberian materi serta latihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!*. Dari hasil pengamatan pelaksanaan dan produk yang dihasilkan dalam kegiatan PKM ini, guru-guru SMP dan SMA sederajat di Desa Sandai sangat bersemangat memahami materi yang diberikan juga dalam mengembangkan media yang dilatihkan kepada mereka. Para guru mengungkapkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka karena membantu mengembangkan media dengan aplikasi yang selama ini belum mereka ketahui. Namun, evaluasi kegiatan PKM ini juga menunjukkan bahwa para guru di daerah tersebut masih sangat membutuhkan lebih banyak lagi pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk dapat berkembang secara signifikan.

Kata kunci: media pembelajaran, teknologi, *Hot Potatoes*, *Kahoot!*, Bahasa Inggris

1. Pendahuluan

Menghadapi tantangan era Industri 4.0 serta dalam rangka menghasilkan lulusan yang menguasai keterampilan abad 21 sekarang ini, dunia pendidikan sudah seharusnya memainkan peran pentingnya. Dalam konteks lembaga pendidikan tinggi yang menghasilkan calon guru, dosen sebagai ujung tombak proses pembelajaran harus ikut andil dalam proses menghasilkan tenaga pendidikan yang berkualitas. Tak hanya terhadap mahasiswa di dalam lingkungan LPTK, dosen sebagai pendidik, peneliti, serta pengabdian masyarakat juga berkewajiban memperhatikan secara cermat kebutuhan guru-guru di lapangan akan keterampilan-keterampilan serta pengetahuan yang mereka butuhkan dalam melaksanakan tugas mereka sebagai guru abad 21 di era revolusi industri 4.0 ini.

Peran teknologi akan sangat bermanfaat bagi pembelajaran, baik sebagai sumber maupun sebagai alat memperkaya pengalaman belajar siswa. Karena besarnya manfaat tersebut, guru hendaknya mengetahui cara mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran anak didik mereka. Salah satunya adalah dengan mengetahui atau menguasai keterampilan pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Selain membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, diharapkan media berbasis teknologi ini akan dapat lebih memudahkan guru dalam membantu siswa menguasai materi yang disampaikan.





Selama ini, pemerintah telah memperhatikan kebutuhan para guru akan pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi yang dilakukan melalui berbagai pelatihan dan seminar. Namun sayangnya, kegiatan-kegiatan pelatihan maupun seminar tersebut hanya melibatkan guru dalam jumlah kecil serta hanya dilakukan di daerah perkotaan. Sehingga kebutuhan guru-guru akan pengetahuan dan keterampilan TIK tersebut masih sangat besar terutama bagi guru-guru di daerah pedalaman.

Dalam rangka membantu pemerintah meningkatkan profesionalisme para guru khususnya tentang pengetahuan dan keterampilan TIK untuk pembelajaran, dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Tanjungpura melakukan kegiatan PKM ke daerah kecamatan Sandai Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat. Kegiatan ini juga dilakukan karena permasalahan masih banyaknya guru yang belum memiliki pengetahuan dan terutama keterampilan dalam mendesain sendiri media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kalaupun banyak media yang siap pakai dan dapat diakses oleh para guru, pengetahuan teknis akan cara pemanfaatannya di kelas belum banyak dikuasai. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran dengan cara membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi khususnya menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!*.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan materi terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
- Membekali para guru dengan keterampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi (aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!*).
- Menghasilkan produk berbasis aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!* yang dihasilkan oleh para guru untuk media pembelajaran bagi anak didik mereka.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat dari kegiatan pelatihan adalah membantu para guru khususnya di daerah Sandai kabupaten Ketapang dalam membuat media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi. Dengan adanya keterampilan yang diberikan melalui kegiatan workshop, para guru ini nantinya akan dapat menggunakan media yang mereka hasilkan untuk kepentingan mengajar di kelas masing-masing. Hal ini juga dalam rangka mempersiapkan serta meningkatkan kualitas guru terkait penguasaan literasi teknologi dan informasi di era IR 4.0 dan pembelajaran abad 21.

1.3. Luaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Adapun luaran dari kegiatan Kegiatan PKM ini adalah:

- Guru-guru mampu mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Hot Potatoes*.
- Guru-guru mampu mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Kahoot!*.

2. Realisasi Kegiatan

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM ini dilakukan melalui pelatihan dan lokakarya selama dua hari. Pada sesi pelatihan, peserta diberikan materi berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran serta materi pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi (*Hot Potatoes* dan *Kahoot!*). Sesi berikutnya adalah peserta mempraktekkan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!*. Kegiatan PKM ini melibatkan 3 orang mahasiswa yang membantu teknis pelaksanaan PKM.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris ini dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu, tanggal 13-14 Oktober 2019. Kegiatan bertempat di SMP Negeri 5 Kecamatan Sandai, Kabupaten Ketapang. Kegiatan PKM ini dihadiri oleh sekitar 22 guru perwakilan SMP dan SMA sederajat di sekitar Kecamatan Sandai. Tidak semua sekolah mengirim perwakilan mereka dikarenakan sedang mengikuti kegiatan berbeda di tempat lain.





c. Tempat Kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di desa Sandai Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat, khususnya bertempat di SMPN 5, Sandai. Di Sandai, ada 9 (sembilan) buah sekolah tingkat SMP dan SMA, dengan rincian: SMA 1 (satu) sekolah, SMK 1 (satu) sekolah, Aliyah 1 (satu) sekolah, MTs 1 (satu) sekolah, dan SMP 5 (lima) sekolah.



Gambar 1. Peta lokasi SMPN 5 Sandai

2.2. Ringkasan Materi

a. Revolusi Industri 4.0. dan Peran Teknologi dalam Pembelajaran

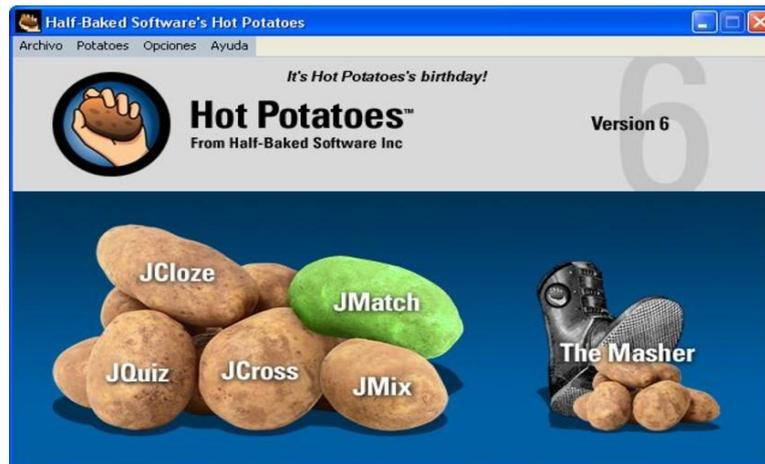
Diantara materi yang disampaikan pada sesi pertama kegiatan PKM ini adalah mengenai penjelasan tentang apa yang dimaksud dengan Revolusi Industri 4.0. serta implikasinya pada dunia Pendidikan, khususnya pembelajaran. Dijelaskan dalam sesi tersebut prinsip-prinsip revolusi Industri 4.0. yang meliputi empat hal. Pertama, keterhubungan (interkoneksi) antara kapabilitas mesin, alat, sensor dengan manusia untuk keperluan komunikasi dengan menggunakan internet. Kedua, transparansi informasi karena kemampuan system informasi menciptakan tiruan virtual dari data-data fisik. Ketiga, Ketersediaan berbagai bentuk bantuan informasi dan teknologi yang meliputi kemampuan membantu manusia dengan cara menggabungkan dan mengevaluasi informasi untuk mengambil keputusan maupun mengatasi masalah dengan cepat, serta kemampuan system membantu manusia melakukan pekerjaan-pekerjaan berat dan berbahaya. Prinsip era revolusi 4.0 yang terakhir adalah pengambilan keputusan yang tersebar dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan manusia seefektif mungkin. (Hermann et al, 2016).

Selanjutnya, peserta juga memperoleh penjelasan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa yang dapat berlaku juga pada pembelajaran secara umum (Larsen-Freeman & Anderson, 2017). Pertama, teknologi sebagai penyedia sumber-sumber pembelajaran dan yang kedua, teknologi digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Untuk manfaat yang pertama, menurut Larsen-Freeman dan Anderson, strip film, video, dan alat perekam video adalah diantara produk-produk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Untuk pemanfaatan teknologi yang bertujuan memperkaya pengalaman siswa, teknologi seperti internet memberikan kesempatan kepada guru serta siswa untuk belajar diwaktu dan tempat yang tidak terikat, berbeda dengan pembelajaran yang hanya berlangsung di dalam kelas.

b. Aplikasi *Hot Potatoes*

Materi selanjutnya adalah mengenai aplikasi *Hot Potatoes* yang khususnya sangat bermanfaat untuk keperluan asesmen formatif bagi siswa. Dalam sesi ini, pemateri menjelaskan dan mendemonstrasikan cara pembuatan soal-soal untuk latihan Bahasa Inggris dalam beberapa format. Berikut gambaran tampilan menu awal aplikasi *Hot Potatoes*:





Gambar 2. Aplikasi Hot Potatoes

c. Aplikasi Kahoot!

Materi terakhir adalah penjelasan mengenai aplikasi *Kahoot!* yang terutama sangat bermanfaat untuk keperluan menarik perhatian serta konsentrasi siswa pada instruksi guru. Aplikasi *Kahoot!* ini juga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan karena prinsipnya adalah seperti berlomba dan bermain. Berikut gambaran tampilan menu awal aplikasi *Kahoot!*:



Gambar 3. Aplikasi Kahoot

2.3. Masyarakat Sasaran

Adapun khalayak sasaran dari kegiatan PKM ini adalah guru-guru SMP sederajat dan SMA/SMK sederajat di Kecamatan Sandai, Kabupaten Ketapang. Setiap sekolah diminta untuk mengirimkan 2 (dua) orang guru untuk mewakili sekolah masing-masing. Guru yang diutamakan adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris namun jika tidak bisa, guru mata pelajaran lain dapat mewakili sekolah.

3. Tinjauan Hasil Yang Dicapai

Kegiatan PKM oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris ini dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu, tanggal 13-14 Oktober 2019. Kegiatan bertempat di SMP Negeri 5 Kecamatan Sandai, Kabupaten Ketapang. Kegiatan PKM ini dihadiri oleh sekitar 22 guru perwakilan SMP dan SMA sederajat di sekitar Kecamatan Sandai. Tidak semua sekolah mengirim perwakilan mereka dikarenakan sedang mengikuti kegiatan berbeda di tempat lain.

Di hari pertama, dua orang dosen bertugas menyampaikan materi terkait pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Dalam sesi penyampaian materi tersebut, peserta juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi Bersama teman sejawat sesama peserta PKM serta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan maupun masalah-masalah umum lainnya terkait penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam kegiatan interaktif tersebut, peserta terlihat aktif dan antusias bertanya dan berdiskusi.





Materi berikutnya yang disampaikan adalah mengenai aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot*, terkait penggunaan, serta cara pengembangannya. Dijelaskan bahwa kedua jenis media ini berbasis computer, HP, serta internet. Aplikasi *Hot Potatoes* dapat digunakan untuk kepentingan assessment bagi pembelajaran siswa dalam beragam format, seperti *Fill in the Gaps*, *Matching*, hingga *comprehension questions* untuk model *Reading*. Secara spesifik, aplikasi *Hot Potatoes* memungkinkan pengguna membuat latihan dalam 5 bentuk: J-Quiz, J-Match, J-Cross, J-Cloze, dan J-Mix (Fansury, Agreani, & Lutfin, 2018). Sementara itu, dijelaskan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* cukup mudah serta efektifitasnya dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Di hari kedua, kegiatan PKM dipusatkan pada praktek pembuatan media melalui pengembangan aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!*. Pada saat awal mempraktekkan pembuatan media berbasis aplikasi online ini, peserta menemui beberapa kendala, seperti jaringan internet yang agak lambat serta ketidakbiasaan mereka menggunakan beberapa feature laptop dan HP. Namun dengan bimbingan dosen nara sumber, masalah-masalah tersebut dapat teratasi. Peserta akhirnya dapat membuat media berbasis aplikasi *Hot Potatoes* dan *Kahoot!* ini.

4. Daftar Pustaka

- Afrianto (2018). Being a professional teacher in the era of Industrial Revolution 4.0: Opportunities, challenges, and strategies for innovative classroom practices. *English Language Teaching and Research*, Vol. 2(1), 1-13.
- Debita Tan Ai Lin, Ganapathy, M., & Manjet Kaur (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika J. Soc. Sci. & Hum.* 26 (1), 565 – 582.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36.
- Fansury, A. H., Agreani, A. V., & Lutfin, N. (2018). Web-based learning model using Hot Potatoes applications to increase language student achievement. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(2), 1546-1553.
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. (2016). *Design Principles for Industry 4.0 Scenarios*. Presented at the 49th Hawaiian International Conference on Systems Science. 6-7 January 2016.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2017). *Techniques and principles in language teaching*. 3rd Edition. Oxford: Oxford University Press.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*. DOI: <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Thang, S. M., Lee, K. W., Murugaiah, P., Jaafar, N., Tan, C. K., & Bukhari, N. (2016). ICT tools patterns of use among Malaysian ESL undergraduates. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 16(1), 49-65.

