

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Online Bagi Guru

Pasca Kalisa dan Issy Yuliasri

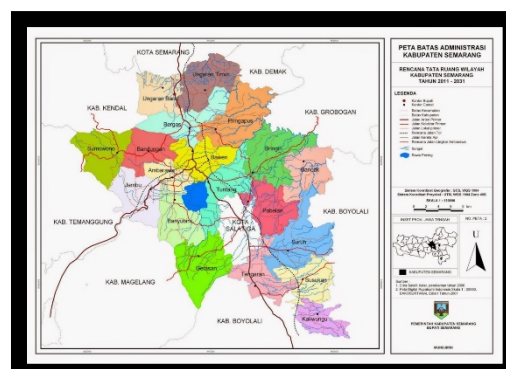
Universitas Negeri Semarang, Semarang

Abstrak — Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk membekali dan meningkatkan keterampilan para guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Semarang untuk dapat menciptakan media pembelajaran interaktif online. Kegiatan pelatihan ini sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi yang dapat membekali para guru dalam menciptakan media pembelajaran online sendiri untuk pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan atau tidak membosankan. Pelatihan ini akan berdampak pada kualitas SDM, yang dalam hal ini adalah guru, yang lebih baik untuk menyiapkan guru pada era revolusi industri 4.0. Kegiatan pelatihan ini melibatkan 60 guru MGMP Bahasa Inggris tingkat SMP di Kabupaten Semarang dan dilaksanakan selama enam bulan termasuk kegiatan pelatihan dan pendampingan. Metode pelaksanaan kegiatan berupa ceramah dan diskusi, *workshop*, dan praktik langsung. Hasil menunjukkan bahwa melalui kegiatan pelatihan ini, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran online juga menjadi meningkat. Dengan meningkatnya keterampilan guru membuat media pembelajaran online sendiri, maka pembelajaran di kelas masing-masing menjadi lebih menyenangkan.

Kata kunci - interaktif, media pembelajaran : online

I. PENDAHULUAN

Kabupaten Semarang merupakan sebuah kabupaten yang berada di Propinsi Jawa Tengah, dengan ibu kota Ungaran. Kabupaten Semarang ini memiliki luas 981,95 km² dengan jumlah penduduk 983.000 jiwa dengan kepadatan 1.001,07 jiwa/km². Secara geografis, Kabupaten Semarang berbatasan dengan Kota Semarang dan Kabupaten Demak di sebelah utara, sedangkan di sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Boyolali dan Kabupaten Magelang. Adapun, di sebelah barat, Kabupaten Semarang berbatasan dengan Kabupaten Temanggung dan Kabupaten Kendal, sedangkan di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Grobogan. Rata-rata ketinggian di Kabupaten Semarang adalah 607 meter di atas permukaan laut. Daerah terendah di Kabupaten ini adalah Desa Candirejo di Kecamatan Ungaran, sedangkan daerah tertingginya adalah Desa Batur yang terletak di Kecamatan Getasan.



Gambar 1. Peta Wilayah Kabupaten Semarang (Sumber: Pemerintah Daerah Kabupaten Semarang (Peta Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Semarang 2011-2031))

Secara administratif, Kabupaten Semarang terbagi atas 19 kecamatan, yang kemudian dibagi lagi menjadi 27 kelurahan dan 208 desa. Berdasarkan data pada semarangkab.go.id, distribusi ruas jalan antar wilayah di Kabupaten Semarang untuk Jalan Kabupaten relatif merata. Ruas jalan terbanyak terdapat di wilayah kecamatan Susukan sebanyak 12 ruas dan terkecil terdapat di kecamatan Bancak sebanyak 1 ruas. Kesenjangan kondisi jaringan jalan lebih mencolok pada jenis jalan perkotaan. Sebanyak 144 ruas jalan perkotaan, hanya terdapat di tiga wilayah perkotaan yaitu Ungaran, Ambarawa, dan

Bergas, dengan demikian wilayah perbatasan dan pedesaan memiliki akses jalan yang lebih sedikit.

Sebagai kabupaten yang lokasinya lebih dekat dengan Kota Semarang, Kabupaten Semarang ini sudah banyak mengalami perubahan. Dari segi pendidikan, jumlah sekolah khususnya sekolah menengah pertama sudah sangat banyak dan tersebar di berbagai kecamatan. Berdasarkan data statistik (<http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id>), jumlah sekolah menengah pertama (SMP) di Kabupaten Semarang adalah 102 sekolah yang terdiri atas 51 sekolah negeri dan 51 sekolah swasta. Meskipun jumlah SMP sudah sangat banyak di Kabupaten Semarang, akan tetapi masih banyak guru di kabupaten ini yang tidak mendapatkan pelatihan yang cukup karena terkendala oleh akses jalan bagi sekolah-sekolah di wilayah perbatasan dan wilayah pedesaan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era revolusi industri 4.0, maka penyediaan sumber daya manusia (SDM) tidak hanya ada pada bidang keindustrian, tetapi juga bidang pendidikan. Masalah kesiapan perpindahan ke industri 4.0 di Indonesia terletak pada SDM dan pemerataan. Dari segi pendidikan, masalah ini juga terletak pada SDM yang belum memadai, tidak semua guru-guru di kabupaten ini menguasai computer dan menyadari akan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi pada era revolusi industri 4.0. Perombakan kurikulum pendidikan dewasa ini juga menitikberatkan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran. Akibatnya para guru juga dituntut untuk menguasai penggunaan teknologi informasi ini yang diintegrasikan dengan pembelajaran siswa di sekolah. Salah satunya adalah pembelajaran online yakni guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran online yang lebih menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh tim pelaksana kepada para guru tingkat SMP yang tergabung dalam wadah MGMP Kabupaten Semarang, khususnya MGMP Bahasa Inggris SMP, kebanyakan dari guru tidak menguasai penggunaan computer dan internet, apalagi media pembelajaran daring atau online untuk siswa SMP. Keterbatasan ini sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pendidikan dalam era revolusi industri 4.0 ini. Revolusi industri 4.0 merupakan tantangan yang besar bagi masyarakat Indonesia tidak terkecuali guru. Penguasaan teknologi informasi menjadi amat sangat penting untuk

penyiapan SDM yang berkualitas. Dalam bidang pendidikan, peran guru amat sangat penting karena guru merupakan *role model* siswa-siswanya. Apalagi, pada era ini, seluruh informasi dapat diakses melalui online. Oleh karena itu, media online tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Perpindahan ke revolusi industri 4.0 ini juga menuai permasalahan. Permasalahan umum yang dihadapi Indonesia adalah kurangnya kualitas SDM atau masyarakat yang memadai dalam penguasaan teknologi informasi. Secara khusus dalam bidang pendidikan, hambatan tercapainya pandangan masa depan 4.0 ini adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengenal dan menguasai teknologi informasi untuk pembelajaran. Sehingga, SDM saat ini merupakan kendala besar dalam penyiapan guru pada era revolusi industri 4.0 ini. Para guru masih sangat memiliki kesadaran yang rendah akan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi pada masa yang akan datang. Para guru, sebagai tumpuan pendidikan, juga memiliki penguasaan yang kurang akan penggunaan teknologi informasi atau belum “melek” teknologi. Padahal, guru-guru ini memiliki potensi yang sangat besar untuk kemajuan pendidikan ke arah yang lebih baik. Apalagi, berbagai media pembelajaran online sudah banyak tersebar di internet dan semacamnya. Sehingga, para guru perlu mengejar ketertinggalan ini dari para guru di kancah internasional yang sudah lebih dulu menggunakan teknologi informasi untuk pembelajaran siswanya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka kegiatan pengabdian yang berbentuk pelatihan media pembelajaran interaktif online bagi Guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Semarang sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi yang dapat membekali para guru dalam menciptakan media pembelajaran online sendiri untuk pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan atau tidak membosankan. Pelatihan ini sangat berdampak pada kualitas SDM, yang dalam hal ini adalah guru, yang lebih baik untuk penyiapan guru pada era revolusi industri 4.0.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pelatihan media pembelajaran interaktif

online bagi guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Semarang dilaksanakan dalam jangka waktu enam bulan termasuk pelatihan bersama dan pendampingan. Jumlah guru MGMP yang terlibat adalah 60 guru yang merupakan perwakilan setiap kecamatan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan sehari penuh dari pukul 08.00-16.00 sedangkan pendampingan dilakukan dengan online dan monitoring tim kepada tiap kelompok guru. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Metode Kegiatan

Pertemuan ke-	Topik	Metode
1	a) Pre-test b) Media pembelajaran c) Kegunaan media pembelajaran d) Media pembelajaran online e) Pengenalan aplikasi untuk membuat media pembelajaran online (<i>Kahoot</i>) f) Workshop pembuatan media pembelajaran pada <i>Kahoot</i>	Ceramah dan diskusi kelompok Pre-test Workshop Post-test
2	Pendampingan pembuatan kuis <i>Kahoot</i> dan implementasi di sekolah masing-masing	Unjuk kerja Pendampingan Monitoring dan evaluasi Refleksi kegiatan

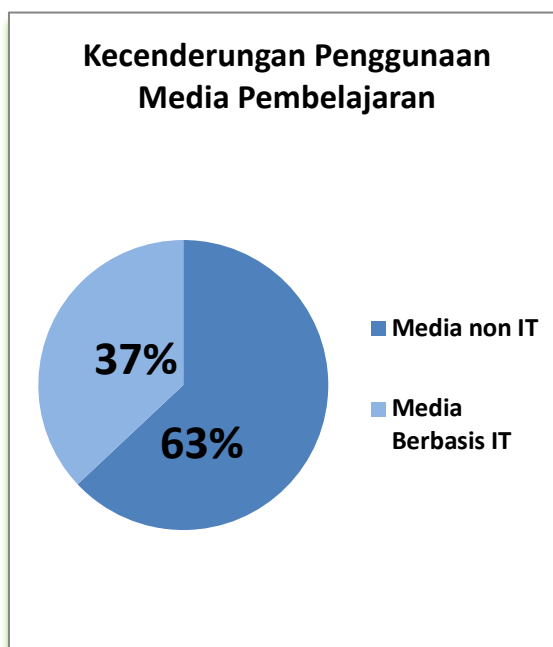
III. HASIL YANG DICAPAI

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta dan sejauh mana para peserta mengetahui tentang media pembelajaran interaktif online. Dari hasil pre-test yang telah dilaksanakan, pada soal pertama adalah sejauh mana para peserta mengetahui apa itu media pembelajaran. Pada soal ini, seluruh

para peserta (100%) dapat mendefinisikan apa media pembelajar itu dan kegunaannya dalam proses pembelajaran. Sehingga, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa setiap peserta sangat memahami apa itu media pembelajaran.

Selanjutnya, soal kedua menanyakan tentang media pembelajaran apa saja yang pernah dikembangkan dan digunakan di dalam kelas. Dari hasil pre-test yang dilaksanakan, para peserta memiliki kecenderungan dalam menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di dalam kelas yaitu menggunakan media pembelajaran yang bukan berbasis informasi dan teknologi (IT) seperti gambar dan flashcards (63%). Para peserta juga sudah sangat familiar dengan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu power point, hanya jumlah peserta yang menggunakan media power point adalah 37% dari seluruh peserta yang hadir. Hasil soal kedua ini dapat dilihat pada diagram berikut.

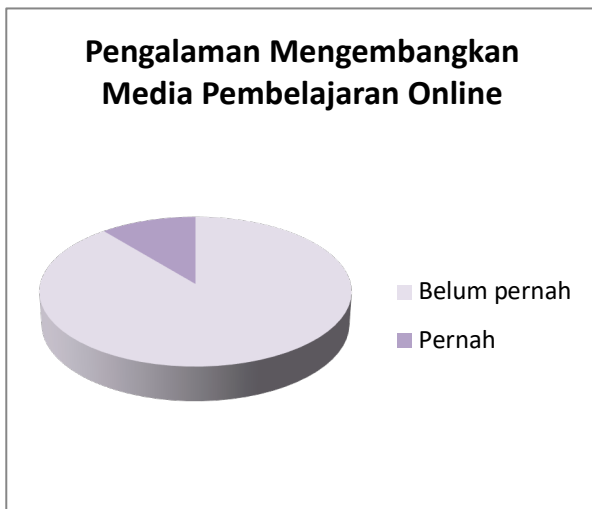
Pada soal ketiga mengenai media pembelajaran apa yang selama ini efektif untuk siswa, hasil pre-test menunjukkan bahwa media bergambar dianggap sangat dominan atau sangat efektif (70%) dalam proses pembelajaran siswa. Akan tetapi, ada beberapa peserta guru yang menganggap bahwa media berbasis IT seperti power point, video, dan youtube yang paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (30%) dan khususnya lebih menyenangkan bagi siswa di dalam kelas.



Gambar 2. Kecenderungan Penggunaan Media Pembelajaran

Dari hasil pre-test poin selanjutnya (dapat dilihat pada Gambar 3) adalah mengenai pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran online sebelumnya. Dari seluruh peserta, hanya 11% peserta yang pernah mengembangkan media pembelajaran online seperti edmodo dan youtube dan sekitar 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa para guru belum terbiasa menggunakan bahkan mengembangkan media pembelajaran online di era digital saat ini. Para guru juga mengeluhkan beberapa hal terkait dengan belum pernahnya mengembangkan media pembelajaran online yaitu sebagai berikut:

- Kurangnya akses informasi dan teknologi seperti koneksi internet, terutama sekolah-sekolah yang terletak di pinggir.
- Sarana dan prasarana yang belum memadai seperti LCD untuk mendukung proses pembelajaran berbasis IT.
- Kurangnya keterlibatan guru pada pelatihan-pelatihan mengenai media pembelajaran.
- Kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan computer, laptop, dan alat-alat lainnya.

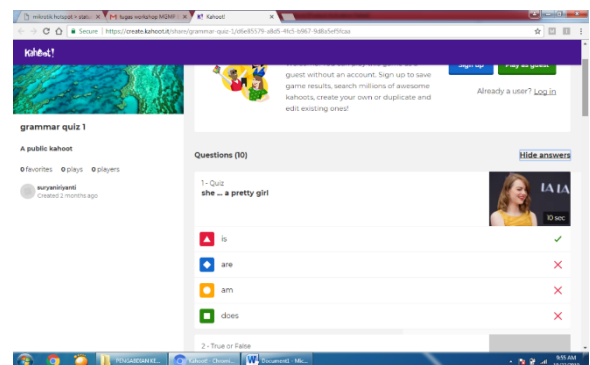


Gambar 3. Pengalaman Mengembangkan Media Pembelajaran Online

Setelah didapatkan hasil pre-test dan identifikasi kondisi awal peserta, maka kegiatan pelatihan dilakukan dengan praktik langsung mengembangkan kuis di aplikasi online Kahoot. Berdasarkan praktik langsung yang dilakukan oleh para guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, para guru mampu untuk membuat kuis

melalui aplikasi Kahoot agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan. Dari produk-produk kuis kahoot yang telah dibuat sendiri oleh para guru, dapat dilihat bahwa kebanyakan guru memiliki kecenderungan untuk membuat soal tipe pilihan ganda (multiple choice) dibandingkan tipe yang lain seperti *matching* atau *true and false*. Beberapa dari para peserta menyatakan bahwa kecenderungan ini karena para siswa lebih terbiasa dengan tipe soal pilihan ganda karena para guru sering menggunakan tipe ini di dalam kelas dibandingkan tipe-tipe yang lain. Sehingga, guru tidak perlu lagi memberi instruksi ulang agar para siswa dapat mengerjakan kuis-kuis menyenangkan yang diberikan melalui aplikasi Kahoot.

Seeperti yang dapat dilihat pada Gambar 4, peserta mampu menyusun kuis sendiri untuk mengevaluasi tata bahasa Inggris atau *English grammar* siswa seperti simple present tense atau sejenisnya. Dalam pembuatan soal pada kuis Kahoot, para peserta juga diharuskan mengisi atau menyenteng jawaban yang benar agar dapat secara otomatis disajikan ketika kuis berlangsung.

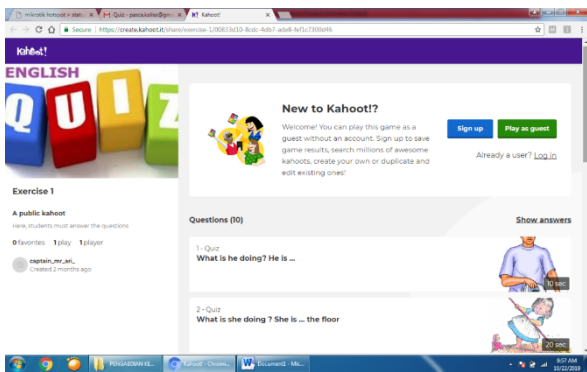


Gambar 4. Produk Kahoot 1

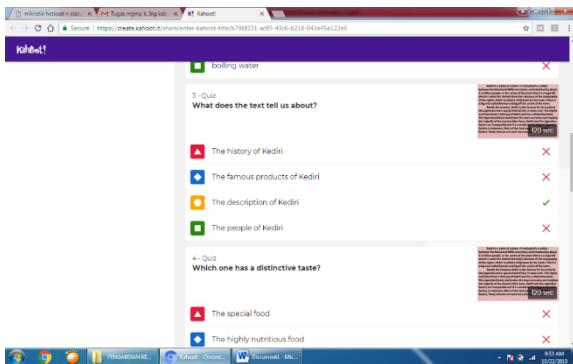
Tidak jarang juga, para peserta pelatihan membuat kuis yang divariasikan dengan gambar-gambar, sehingga lebih menarik untuk siswa-siswa di kelas mereka. Para peserta juga sangat kreatif dengan menyajikan gambar di setiap soal, seperti yang terlihat pada gambar 5 dibawah ini. Sebagai contoh, ada peserta yang ingin mengevaluasi *English grammar* khususnya *Present Continuous Tense* dengan membiasakan Verb-ing di setiap soalnya. Guru tersebut kemudian membuat soal seperti "What is he doing?" dengan dilengkapi gambar orang sedang menyetrika baju. Sehingga, para siswa lebih memiliki gambaran dan lebih cepat untuk menjawab jika

dilengkapi gambar. Dari hasil wawancara dengan guru tersebut, para siswa lebih tertarik jika setiap soal disertai gambar. Selain itu, para peserta juga sangat antusias untuk berpartisipasi dalam kuis Kahoot karena harus berlomba dengan kelompok lain.

Pada kuis Kahoot yang telah dibuat pula, mengindikasikan bahwa para peserta atau para guru sangat kreatif dalam membuat kuis kahoot. Sebagai contoh, kuis Kahoot digunakan untuk membuat kuis dalam keterampilan membaca bahasa Inggris atau yang biasa disebut dengan *Reading Comprehension*. Kekreatifan para guru juga tertuang pada produk kahoot seorang guru yang dapat dilihat pada Gambar 6, seorang guru membuat kuis reading comprehension yang mana teks bacannya dijadikan gambar, kemudian pertanyaan yang diajukan berbentuk pilihan ganda.



Gambar 5. Produk Kahoot 2



Gambar 6. Produk Kahoot 3

Dari beberapa contoh produk yang disajikan, sangat terlihat bahwa para guru antusias dalam mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan untuk pembuatan Kuis Kahoot ini. Dari serangkaian kegiatan pengabdian ini, seluruh guru (100%) menjadi mampu membuat media pembelajaran interaktif online sendiri, sehingga

pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan. Produk-produk kuis Kahoot yang telah dibuat menjadi bukti bahwa para guru ini sangat antusias terlibat pada kegiatan pengabdian ini. Dari yang awalnya mereka tidak bisa sama sekali dan tidak tahu apa itu Kahoot, saat ini mereka menjadi sangat mahir dalam membuat kuis online mengimplementasikannya pada sekolah masing-masing. Dengan kata lain, kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon yang sangat positif dari para guru dan sangat membantu guru untuk lebih “melek teknologi” di era digital ini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pre-test atau analisis kondisi awal peserta menunjukkan bahwa awalnya kebanyakan dari para guru belum terbiasa menggunakan bahkan mengembangkan media pembelajaran online di era digital saat ini. Belum pernahnya terlibat dalam pengembangan media interaktif online dikarenakan oleh kurangnya akses informasi dan teknologi seperti koneksi internet terutama sekolah-sekolah yang terletak di pinggiran, sarana dan prasarana yang belum memadai, kurangnya keterlibatan guru pada pelatihan-pelatihan mengenai media pembelajaran, serta kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan computer, laptop, dan alat-alat sejenis.

Dari hasil post-test atau produk kuis Kahoot yang dibuat sendiri oleh guru, mengindikasikan bahwa para peserta atau para guru sangat kreatif dalam membuat kuis Kahoot yang dibuktikan dengan mampunya mereka dalam menambahkan gambar, serta memodifikasi kuis yang telah mereka buat. Dari hasil kegiatan pengabdian yang menetasakan produk berupa Kuis Kahoot, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon yang sangat positif dari para guru dan sangat membantu guru untuk lebih “melek teknologi” di era digital ini.

REFERENSI

- [1] Semarangkab (2020). Available : <http://semarangkab.go.id/utama/selayang-pandang/kondisi-umum/geografi-topografi.html>
- [2] Wikipedia (2020). Available : https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Semarang
- [3] (2020) Dikdasmen Kemendikbud Website. Available : <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sp>
- [4] Penataan Ruang (2012). Available : (<https://www.slideshare.net/perencanakota/rencanata-ruang-wilayah-kabupaten-semarang>)

Website: semnasppm.undip.ac.id

- [5] (2020) Halaman Unduh LPPM Universitas Negeri Semarang. Available :
<https://lppm.unnes.ac.id/halaman-unduh>