

PELATIHAN DAN BIMBINGAN TEKNIS PEMBUATAN MEDIA AJAR INOVATIF BERBASIS INTERNET BAGI GURU-GURU BAHASA INGGRIS

G. A. P. Suprianti

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: gap.suprianti@undiksha.ac.id

Abstrak

Pengetahuan dan keterampilan yang kurang pada guru-guru Bahasa Inggris tingkat SD dalam membuat media ajar inovatif, menyebabkan pembelajaran di kelas kurang optimal, sebagai contohnya di sekolah dasar Sukasada. Selama ini proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar Sukasada tersebut hanya menggunakan media ajar berupa buku dan penggunaan internet untuk membuat media ajar inovatif belum dimaksimalkan oleh guru. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya kegiatan pelatihan dan pembinaan teknis terkait pembuatan media ajar inovatif berbasis internet. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan yakni metode diskusi, pelatihan dan bimbingan teknis. Dua *website* pembuatan media ajar inovatif berbasis internet, yaitu *cartoon story maker* dan *quizlet* diperkenalkan dalam kegiatan ini. Di akhir kegiatan, para peserta mengutarakan pandangan tentang perlunya diadakan pelatihan serupa. Para peserta juga memerlukan pelatihan tentang pembuatan media ajar baik berbasis internet ataupun tanpa internet, sehingga lebih banyak lagi contoh-contoh media ajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media, *cartoon story maker*, *quizlet*

Abstract

The lack of knowledge and skill of elementary school teachers in creating innovative and creative teaching media cause the learning process less optimal, for instance, in Sukasada. Recently, the learning process in elementary schools in Sukasada only used teaching media in the form of book and the use of internet for creating innovative teaching media has not been maximized by the teachers. Therefore, it was needed to conduct training and technical assistance about creating creative and internet-based teaching media. Methods used in this event were discussion, training and technical assistance. There were two websites introduced, that is, *cartoon story maker* and *quizlet*. At the end, the participants shared their perception about the need of conducting similar event. They needed more training about designing internet-based teaching media or non internet-based ones. Hence, there would be more examples of teaching media could be used in teaching and learning process.

Keywords : media, *cartoon story maker*, *quizlet*

PENDAHULUAN

Mengajarkan Bahasa Inggris kepada siswa SD berbeda dengan mengajarkan Bahasa Inggris kepada remaja atau dewasa. Siswa SD memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri yang sedikit banyak mempengaruhi suasana pembelajaran di dalam kelas dan pemilihan strategi pembelajaran oleh guru. Dalam usaha menyelesaikan pembelajaran diperlukan adanya alat penunjang untuk meningkatkan proses pembelajaran. Alat penunjang yang dimaksud adalah media pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris banyak dipengaruhi oleh pemanfaatan media belajar yang sesuai. Dengan media ajar yang tepat akan mampu memotivasi dan mengarahkan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran. Apabila mereka termotivasi dalam belajar maka hasil pembelajaran dapat pula ditingkatkan (Kemp, 1980). Hal ini didukung oleh Scott dan Ytreberg (1990:108). Mereka mengungkapkan bahwa cara yang utama menyampaikan makna dalam proses pembelajaran bahasa asing kepada anak-anak adalah melalui berbagai variasi alat bantu pembelajaran. Pelajaran akan jauh lebih mudah dan lebih menarik bagi anak-anak jika guru dengan sepenuhnya memanfaatkan benda-benda atau objek serta bahasa untuk menyampaikan makna.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak didik dalam

kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Oemar, 1994). Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlakukan untuk melakukan komunikasi dengan anak didik, dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Djamarah (2002) membagi jenis media menjadi auditif, visual, dan audio visual. Media memberikan banyak manfaat bagi siswa yakni untuk meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, memperbesar perhatian siswa, membuat pengajaran lebih menetap atau tidak mudah terlupakan, memberikan pengalaman yang nyata sehingga menumbuhkan belajar mandiri bagi siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, serta membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa (Asnawir, dan Basyiruddin Usman, 2002).

Sayangnya, pembelajaran Bahasa Inggris SD, masih menyisakan masalah yaitu: (1) media ajar hanya mengandalkan buku sehingga kurang efektif dan inovatif, (2) proses pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SD masih bersifat klasikal dan konvensional dengan ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan dan turunnya motivasi siswa untuk belajar. Hal ini berujung pada sulitnya siswa menguasai 4 keterampilan bahasa yang diharapkan yaitu *Listening, Speaking, Reading* dan *Writing*.

Kondisi serupa juga ditemukan pada pembelajaran Bahasa Inggris SD di Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Oleh karena itu, dipandang perlu untuk mengadakan pelatihan dan bimbingan teknis untuk guru-guru Bahasa Inggris tingkat SD di

Sekecamatan Sukasada dalam membuat media ajar inovatif berbasis internet yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi lingkungan sekolah. Secara umum, pelatihan dan bimbingan teknis ini diharapkan mampu membantu guru-guru SD terutama para guru pengajar Bahasa Inggris tingkat SD di Kecamatan Sukasada dalam menciptakan media ajar yang inovatif dan kreatif yang berujung pada peningkatan kompetensi guru-guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris di SD dan berkembangnya kompetensi siswa dalam menguasai Bahasa Inggris secara optimal. Secara khusus, pelatihan dan bimbingan teknis ini 1) Dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mengembangkan media ajar inovatif, 2) Membantu memberikan pengetahuan, informasi dan pelatihan tentang membuat media ajar inovatif berbasis internet kepada masyarakat khususnya pada guru-guru SD pengajar Bahasa Inggris Sekecamatan Sukasada, 3) Dapat membantu guru-guru SD pengajar Bahasa Inggris untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam membuat dan menciptakan media ajar berbasis internet, sehingga dapat menciptakan sendiri secara kreatif media ajar yang inovatif dan menarik untuk siswa hingga berujung pada tercapainya kompetensi siswa dalam penguasaan Bahasa Inggris secara optimal.

METODE

(1) Khalayak Sasaran

Kurangnya pengetahuan guru-guru Bahasa Inggris tingkat SD di Kecamatan Sukasada dalam membuat media ajar inovatif berbasis internet

menyebabkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris SD kurang optimal dan terkesan kurang memotivasi siswa karena hanya mengandalkan buku ajar. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan P2M ini, para guru Bahasa Inggris tingkat SD tersebut diberikan pelatihan bagaimana membuat media ajar berbasis internet yang inovatif, atraktif, dan memotivasi.

Berdasarkan analisis situasi, di Kecamatan Sukasada terdapat 62 sekolah dasar yang terbagi menjadi 8 Gugus dengan klasifikasi 8 sekolah inti dan 54 sekolah imbas. Sebagai khalayak sasaran strategis dalam pelaksanaan P2M adalah 16 orang guru Bahasa Inggris dari 8 Sekolah Dasar inti yang ada di Kecamatan Sukasada. Dari 16 orang peserta yang dilibatkan tersebut nantinya diharapkan dapat mengimbas kepada guru-guru lainnya di Kecamatan Sukasada.

(2) Keterkaitan

Kegiatan P2M ini melibatkan instansi Undiksha (FBS) dan guru-guru pengajar bahasa inggris SD Sekecamatan Sukasada. Kedua instansi yang terlibat ini mendapat keuntungan secara bersama-sama (*mutual benefit*).

1. Khalayak sasaran memperoleh manfaat dalam hal peningkatan kualitas guru, terutama dalam membuat media ajar inovatif dan kreatif berbasis internet. Dengan demikian diharapkan mampu menciptakan media ajar yang menarik sehingga kompetensi siswa dalam menguasai bahasa inggris dapat tercapai secara optimal.

2. Universitas Pendidikan Ganesha (pelaksana P2M) sebagai sumber informasi dan penyelenggara pelatihan serta Lembaga Pengabdian pada Masyarakat berperan menyediakan dana, sehingga mendukung pelaksanaan P2M ini.

(3) Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan di depan adalah metode diskusi, pelatihan dan bimbingan teknis.

1. Ceramah dan Diskusi
Kegiatan ceramah dan diskusi dilakukan untuk memberikan pemahaman peserta tentang keterampilan membuat media ajar yang inovatif berbasis internet. Materi ini diberikan oleh staf dosen Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha. Materi yang diberikan memuat pengetahuan media ajar inovatif, pengetahuan tentang cara pembuatan media ajar inovatif berbasis internet. Ceramah dan diskusi menyorot tujuan dari kegiatan ini.
2. Pelatihan
Pada tahap pelatihan, dilatihkan kepada guru-guru pengajar bahasa Inggris SD Sekecamatan Sukasada tentang cara membuat media ajar inovatif berbasis internet. Pelatihan diawali dengan demonstrasi membuat bahan ajar inovatif berbasis internet. Kemudian dilakukan bimbingan teknis terhadap guru-guru untuk bisa secara mandiri mengkreasi media ajar berbasis internet.
3. Pendampingan

Setelah melakukan rangkaian kegiatan pelatihan, untuk memastikan produk yang dihasilkan, maka dilanjutnya dengan proses pendampingan. Pendampingan dilaksanakan melalui bimbingan *face to face* ataupun melalui *e-mail* secara berkelanjutan sampai dihasilkan produk berupa media ajar inovatif.

(4) Rancangan Evaluasi

Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui metode tes hasil praktek dan metode kuesioner. Metode tes praktek digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan guru SD dalam membuat media ajar inovatif berbasis internet selama pelatihan yang berupa Comic Story Maker dan Quizlet. Sedangkan metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon guru terhadap pelaksanaan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan bimbingan teknis pembuatan media ajar inovatif berbasis internet dilaksanakan sebagai wujud pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M). Pelatihan dan bimbingan tersebut diperuntukkan kepada guru-guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar di Kecamatan Sukasada. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang Lab. Timur UNDIKSHA (PUSKOM UNDIKSHA) dengan pola 30 jam pada tanggal 28 – 29 September 2016 dengan jumlah peserta sebanyak 16 orang. Narasumber pada kegiatan pelatihan tersebut merupakan pakar penelitian di bidang penggunaan *Internet Technology* (IT) yang merupakan dosen dari Jurusan

Pendidikan Bahasa Inggris. Sebagai akhir dari kegiatan pelatihan ini, peserta diharapkan merancang dan membuat media ajar berbasis internet yang ditindaklanjuti dengan pendampingan. Pendampingan tersebut dilakukan oleh tim anggota pengabdian pada masyarakat ini yang ditujukan untuk memastikan bahwa peserta menggunakan media ajar berbasis internet yang sudah dirancang selama proses pelatihan berlangsung dalam proses belajar mengajar di kelas.

Pada hari pertama, kegiatan pelatihan diawali dengan pengisian kuesioner oleh peserta sebagai data pre-test. Kuesioner tersebut berkaitan dengan penggunaan media ajar berbasis internet dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebelum peserta mengikuti pelatihan ini. Terdapat 13 item soal yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang harus dijawab berdasarkan frekuensi penggunaan media ajar dan 3 item pertanyaan yang harus dijawab secara tertulis berdasarkan pengalaman masing-masing peserta.

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian besar guru yang sering menggunakan media ajar seperti media gambar. Terkait dengan penggunaan media ajar berbasis internet, diperoleh informasi bahwa walaupun sebagian besar guru telah mengetahui adanya penggunaan internet sebagai basis pembuatan media ajar namun tak satupun dari mereka yang memiliki ataupun menggunakan media ajar berbasis internet dalam pembelajaran. Dari hasil analisis, didapat bahwa mereka lebih sering menggunakan buku dan LKS selama proses belajar

mengajar berlangsung. Dengan pemaparan kondisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan ini sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan fasilitas internet dan membuat media ajar berbasis internet.

Setelah mengisi kuesioner, kegiatan berlanjut dengan pelaksanaan pelatihan dan bimbingan teknis pembuatan media ajar. Pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari ini diawali dengan registrasi peserta yang ditangani oleh panitia dari tim dan mahasiswa. Saat dilakukan registrasi tersebut, masing-masing peserta mendapat *snack* dan map berisikan seluruh dokumen terkait dengan pelatihan yang dilaksanakan, seperti kuesioner, materi pelatihan, dan alat tulis. Selanjutnya, acara pembukaan berisikan menyanyikan lagu Indonesia Raya, pembacaan doa, laporan ketua panitia, dan sambutan dari Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd. (dalam hal ini mewakili ketua LPPM, Prof. Dr. I Nengah Suandi, M.Hum) yang sekaligus membuka acara secara resmi.

Kegiatan pelatihan hari pertama dibagi menjadi tiga sesi, yakni pertama penyampaian materi dari narasumber, kedua diskusi, dan ketiga pengenalan fasilitas internet sebagai basis pembuatan media ajar serta pengenalan beberapa *website* yang dapat digunakan untuk merancang media ajar. Sesuai dengan rancangan awal, metode pelatihan yang digunakan mengikuti metode ceramah dan diskusi, dimana sebelum materi dipaparkan, peserta diminta untuk saling *sharing*

mengenai penggunaan media ajar, gaya mengajar, masalah-masalah yang dihadapi dalam mengajar. Kemudian materi disampaikan sesudahnya yang diselingi dengan diskusi tanya jawab. Selanjutnya, peserta diajak untuk mencoba mengakses internet untuk merancang media. Berikut ini merupakan foto-foto yang diambil pada hari pertama.

Ketika pelaksanaan kegiatan pelatihan, dilakukan pula observasi oleh tim pengabdian pada masyarakat guna mengamati ketekunan, kejujuran, serta tanggung jawab peserta pelatihan. Penilaian dilakukan dengan melihat aspek-aspek sikap peserta yang mencirikan perilaku dan kemampuan peserta.

Pada hari kedua, peserta kembali hadir untuk melanjutkan pembuatan media ajar berbasis internet. Karena tidak semua peserta memiliki fasilitas internet dirumah, maka mereka melanjutkan pekerjaannya atau mencoba merancang media ajar jenis lain di tempat pelatihan. Selama proses pembuatan, peserta juga didampingi oleh tim pengabdian pada masyarakat sehingga peserta akan terbantu jika ada yang belum mengerti atau mengalami kesulitan. Jenis media ajar berbasis internet yang mereka gunakan adalah media *cartoon story maker* dan *quizlet*.

Selanjutnya, peserta diminta untuk menampilkan cara mereka

menggunakan media ajar tersebut dalam pembelajaran. Setelah selesai mempresentasikannya, masing-masing peserta akan mendapatkan *feedback* dari peserta lainnya yang meliputi komentar dan saran mengenai penampilan peserta tersebut. Selain *feedback* dari peserta, narasumber sebagai penguji juga memberikan penilaian berupa komentar dan saran terkait pembuatan media ajar. Kegiatan pelatihan ini juga meliputi pendampingan yang akan dilakukan dengan tatap muka ke sekolah bersangkutan untuk menilai penggunaan media ajar berbasis internet secara langsung di lapangan. Pada akhir kegiatan juga terdapat kuesioner terkait dengan kesan dan pesan peserta mengenai kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan pelatihan ini dilanjutkan dengan pendampingan pada tiap peserta untuk memperbaiki media ajar yang telah dibuat agar menjadi media ajar berbasis internet yang lebih baik dan pada akhirnya siap digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah masing-masing. Tim pengabdian pada masyarakat mendatangi perwakilan kelompok ke sekolah masing-masing sebanyak 1 kali atau melakukan pendampingan lebih lanjut melalui e-mail.



Gambar 1. Praktek Pembuatan Media Ajar *Cartoon Story Maker*

KESIMPULAN

Terkait dengan penggunaan media ajar berbasis internet, diperoleh informasi bahwa walaupun sebagian besar guru telah mengetahui adanya penggunaan internet sebagai basis pembuatan media ajar namun tak satupun dari mereka yang memiliki ataupun menggunakan media ajar berbasis internet dalam pembelajaran. Dengan pemaparan kondisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan ini sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan fasilitas internet dan membuat media ajar berbasis internet.

Kegiatan pelatihan hari pertama dibagi menjadi tiga sesi, yakni pertama penyampaian materi dari narasumber,

kedua diskusi, dan ketiga pengenalan fasilitas internet sebagai basis pembuatan media ajar serta pengenalan beberapa *website* yang dapat digunakan untuk merancang media ajar. Pada hari kedua, peserta kembali hadir untuk melanjutkan pembuatan media ajar berbasis internet. Karena tidak semua peserta memiliki fasilitas internet dirumah, maka mereka melanjutkan pekerjaannya atau mencoba merancang media ajar jenis lain di tempat pelatihan. Selama proses pembuatan, peserta juga didampingi oleh tim pengabdian pada masyarakat sehingga peserta akan terbantu jika ada materi yang belum dipahami atau mengalami kesulitan. Jenis media ajar berbasis internet yang mereka gunakan

adalah media *Cartoon Story Maker* dan *Quizlet*.

Selanjutnya, peserta diminta untuk menampilkan cara mereka menggunakan media ajar tersebut dalam pembelajaran. Setelah selesai mempresentasikannya, masing-masing peserta akan mendapatkan *feedback* dari peserta lainnya yang meliputi komentar dan saran mengenai media yang dibuat oleh peserta tersebut. Selain *feedback* dari peserta, narasumber sebagai penguji juga memberikan penilaian berupa komentar dan saran terkait pembuatan media ajar. Setelah dikonversikan, hasil penilaian peserta tergolong sangat baik.

Di akhir kegiatan, beberapa peserta menyampaikan kesan terkait pelaksanaan pelatihan dan bimbingan teknis. Para peserta memandang perlu diadakan pelatihan serupa yang lebih mendalam terkait media ajar berbasis internet yang kreatif dan inovatif. Di samping itu, para peserta juga memerlukan pelatihan tentang pembuatan media ajar baik berbasis internet ataupun tanpa internet, sehingga contoh-contoh media ajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran akan lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir & Basyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Djamarah & Aswan, Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kemp J. E.. (1980). *Planning and Producing Audio Visual Materials*. New York: Harper and Row Publishers

Oemar, M. (1994). *Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Scott W. A. & Ytreberg L. H. (1990). *Teaching English to Children*. London: Longman Group UK Ltd

<https://cartoon-story-maker.informer.com/1.1/>

<http://quizlet.com>