

JELI MEMANFAATKAN WEB DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF

Ni Luh Putu Dian Sawitri

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mahasarawati Denpasar

ABSTRAK

Tidak mungkin rasanya bagi kita untuk tetap menutup mata akan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, khususnya Internet. Internet adalah media informasi massal yang menunggu untuk dimanfaatkan secara optimal oleh siapapun termasuk guru dan pendidik lainnya. Internet jauh memberikan kemudahan dalam menyiapkan bahan ataupun materi ajar terkini yang sesuai dengan perkembangan jaman saat ini. Oleh sebab itu, program pengabdian masyarakat kali ini bertujuan untuk membagi informasi kepada guru-guru bahasa Inggris untuk dapat memanfaatkan internet dalam memudahkan mereka membuat bahan atau materi ajar Bahasa Inggris. Adapun guru bahasa Inggris yang berkesempatan mengikuti program pelatihan ini adalah guru SMP dan SMA se-Kecamatan Seririt yang totalnya berjumlah 20 orang. Luaran yang diharapkan dari program ini adalah kemampuan pemanfaatan internet yang meningkat dari masing-masing guru yang mengikuti pelatihan, serta media atau bahan ajar yang dapat digunakan secara langsung di dalam kelas. Media-media yang telah dihasilkan diharapkan dapat digunakan secara lebih komunikatif sehingga mampu menciptakan suasana belajar Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: internet, media belajar, interaktif

ABSTRACT

It seems impossible for us to ignore the advancement of information and communication technology nowadays, especially the internet. Internet is a form of mass media communication that holds a high potential and ready to be used effectively by people, and teachers as well. Internet provides practicality for teacher to prepare, make and design materials for teaching. Therefore this program aims at helping English teacher to make, prepare and design learning materials from the internet. The teachers involved in this program were the senior and junior high school teacher across Seririt district, Buleleng regency with 20 participants in total. The output of this program was that teachers are able to make teaching and learning materials easily with the help of internet. Those learning materials were then expected to be able to set a more meaningful and enjoyable learning process.

Key words: internet, teaching media, meaningful

PENDAHULUAN

Dalam era persaingan global seperti saat ini, penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari tidak dapat dipungkiri lagi. Demikian juga dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi informasi sekaligus mampu menyertakannya dalam proses mendidik. Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen, dikatakan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi dasar yaitu; kompetensi pedagogy, kompetensi personal, kompetensi social dan kompetensi professional. Selanjutnya dalam peraturan menteri (Permen) no 16 tahun 2007 dijabarkan bahwa dalam kompetensi pedagogy poin ke-5 guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Lebih lanjut ditekankan pada penjabaran kompetensi professional no 24 dimana guru diharapkan mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Jelaslah bahwa pemerintah begitu mengharapkan guru yang berkompoten dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, sejauh ini pelaksanaannya masih belum optimal. Guru menerjemahkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi hanya sebatas mampu menggunakan barang elektronik seperti laptop untuk keperluan mengetik dan mampu mengoperasikan LCD proyektor untuk keperluan presentasi. Sejatinya, teknologi informasi dan komunikasi sangatlah luas dan beragam. Dengan mengeksplorasi lebih jauh, ada sangat banyak program dan laman yang sangat berguna dan memudahkan guru dalam menyiapkan kegiatan belajar, bahkan membuatnya menjadi lebih menarik.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Inggris, yang sering kali dianggap sulit dan kurang menarik, guru-guru mata pelajaran tersebut dituntut untuk mampu mengemas pelajaran bahasa yang asing bagi mereka menjadi menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dapat dilakukan dengan menyertakan permainan (*games*) kedalam proses pembelajaran. Sayangnya informasi tentang permainan yang dapat diterapkan dalam proses belajar bahasa Inggris masih dirasa kurang oleh para guru bahasa Inggris. Berdasarkan permasalahan ini, beberapa guru bahasa Inggris dari SMP dan SMA di Seririt mengharapkan adanya pelatihan untuk mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih optimal utamanya dalam proses pembelajaran.

Seririt merupakan sebuah kota kecil di barat kota Singaraja kabupaten Buleleng. Sebagai kota kecil yang kebanyakan masyarakatnya berdagang, kehidupan social ekonomi di Seririt berkembang pesat dari hari ke hari. Dari segi pendidikan, hanya terdapat dua Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang terletak di kota Seririt, sementara sisanya tersebar di desa-desa sekitar. Hal yang sama juga berlaku untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana secara keseluruhan hanya terdapat tiga yakni SMA Negeri 1 Seririt, dan SMA Saraswati Seririt serta satu Sekolah Menengah Kejuruan PGRI 1 Seririt. Ketiga sekolah itu terletak di kota seririt.

Program ini memiliki tujuan untuk memfasilitasi guru-guru bahasa Inggris di kedua sekolah tersebut agar dapat mengemas pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik melalui pelatihan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini internet. Sumber Inspirasi.

a. Tuntutan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pengajaran

Seiring dengan semakin berkembangnya jaman, arus perkembangan teknologi tidak dapat dibendung lagi. Penggunaan TIK semakin dirasa perlu diterapkan di segala bidang termasuk di dalam dunia pendidikan. Pemerintah secara serius mengatur undang-undang dalam pemanfaatan TIK di sekolah dengan tujuan sumber daya manusia kita nantinya dapat bersaing di kancah global.

Hakekatnya, teknologi tercipta untuk memudahkan hidup manusia. Demikian pula dengan ditemukannya internet (*interconnecting network*), arus informasi semakin tidak terbatas sehingga perkembangan ilmu pengetahuan di belahan bumi tertentu dapat diketahui di belahan bumi lain. Maka dari itu, untuk mampu mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guru harus bias memanfaatkan TIK dengan optimal.

Pemanfaatan TIK secara lebih optimal menuntut kemampuan para guru untuk lebih aktif dalam mencari informasi dan menerapkannya di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan tuntutan pemerintah terhadap seorang guru yang dituangkan dalam empat kompetensi dasar guru antara lain: kompetensi pedagogy, kompetensi personal, kompetensi social dan kompetensi professional (UU no 14 tahun 2005). Lebih dalam lagi, keempat kompetensi ini dijabarkan dalam peraturan menteri no 16 tahun 2007. Dalam poin kompetensi pedagogy dan kompetensi professional, jelas diuraikan bahwa seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pengembangan diri serta penyelenggaraan proses pengajaran di dalam kelas.

Oleh sebab itu, penggunaan TIK di dalam kelas tidak hanya sebatas menggunakan laptop dan LCD proyektor untuk kepentingan presentasi, melainkan lebih jauh lagi yakni menerapkan tehnik-tehnik pembelajaran yang efektif yang dapat diakses melalui internet. Internet sejatinya sangat kaya akan bahan ajar, dan jika mampu mengaksesnya dengan benar, maka akan sangat memudahkan kerja guru dalam menyiapkan media pengajaran.

b. Pengertian Media Pengajaran

Media adalah segala hal yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dahulu, media yang digunakan dalam proses pengajaran adalah kapur dan papan tulis, kemudian berkembang menjadi buku, gambar audio dan video. Li-Ling Kuo menyatakan bahwa media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran ketika media tersebut mampu mentransfer pesan pendidikan (1996). Sementara Mateer (2010) menyatakan bahwa media merupakan komponen dalam strategi pembelajaran yang termasuk di dalamnya diskusi kelompok, film ataupun lagu.

Media membantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Pranoto dalam blognya menyampaikan beberapa manfaat penggunaan media, antara lain:

- Belajar menjadi lebih jelas dan menarik
Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, menarik minat siswa. Dengan media, bahkan materi sajian bisa membangkitkan

rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

- Pembelajaran menjadi lebih interaktif
Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.
- Efisiensi waktu dan tenaga
Dengan menggunakan media, penjelasan lisan yang membutuhkan waktu lama dapat dipersingkat hanya dengan menunjukkan media. Ada hal yang lebih mudah dan cepat dipahami jika ditunjukkan, diperagakan, atau dicontohkan dibandingkan hanya dengan penjelasan lisan semata.
- Meningkatkan hasil belajar siswa
Penggunaan media yang variatif mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar. Ketertarikan mereka dalam proses pembelajaran memaksimalkan penyerapan materi pembelajaran yang kemudian mampu meningkatkan hasil belajarnya.
- Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
Dengan media, proses belajar menjadi lebih menarik, sehingga hal ini dapat memupuk kecintaan siswa terhadap ilmu pengetahuan. Lebih jauh lagi, siswa menjadi gemar untuk belajar dan mencari sendiri ilmu pengetahuan yang penting bagi mereka.
- Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif
Media yang baik tentu saja memerlukan persiapan yang baik. Oleh sebab itu, guru yang memanfaatkan media dalam pengajarannya akan menjadi lebih aktif dalam merancang, dan membuat media agar tepat guna. Guru menjadi lebih banyak belajar dan mengembangkan kemampuan diri dalam pembuatan media.

c. Peran Internet dalam Pembuatan Bahan Ajar

Informasi yang tersebar di internet sangatlah beragam. Oleh sebab itu, pencarian yang terarah mampu menghasilkan informasi yang berkualitas bagi pengembangan diri. Dalam kaitannya dengan bahan ajar, internet menyediakan bahan siap pakai dan bahan yang memerlukan pengolahan lebih lanjut seperti foto, audio ataupun video. Dalam forum-forum tertentu dalam internet guru-guru dapat saling bertukar media ataupun lembar kerja siswa.

Internet menyediakan segalanya bagi guru untuk membuat sebuah media pembelajaran. Namun, kebanyakan guru tidak mengetahui alamat web tertentu yang dapat dengan mudah menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Sejauh ini guru hanya menggunakan internet sebagai penyedia informasi dan bukan alat pembuat media. Salah satu yang akan dilatihkan dalam kegiatan ini adalah memanfaatkan web tertentu yang telah menyediakan langkah praktis bagi guru untuk menciptakan

mediannya sendiri. Media yang dimaksud dapat berupa *puzzle*, teka-teki silang (*crosswords*), kartu domino (*domino cards*), peta (*map*) dan lain-lain.

METODE PELAKSANAAN

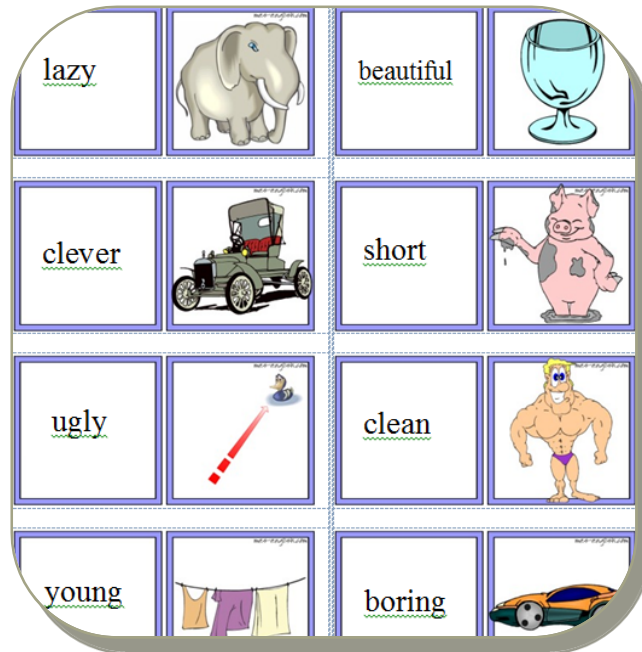
Kegiatan penerapan IPTEKS meliputi pelatihan dan pendampingan dalam penyusunan kegiatan belajar menggunakan internet yang tepat termasuk di dalamnya menerapkannya di dalam kelas demi terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Mengadakan pelatihan mengenai pentingnya permainan dalam pembelajaran bahasa asing. Melatih para guru untuk mampu menciptakan media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan internet agar lebih menarik dan inovatif. Mengadakan pendampingan penerapan media pembelajaran berbasis internet di dalam kelas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penerapan teknologi dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran antara lain:

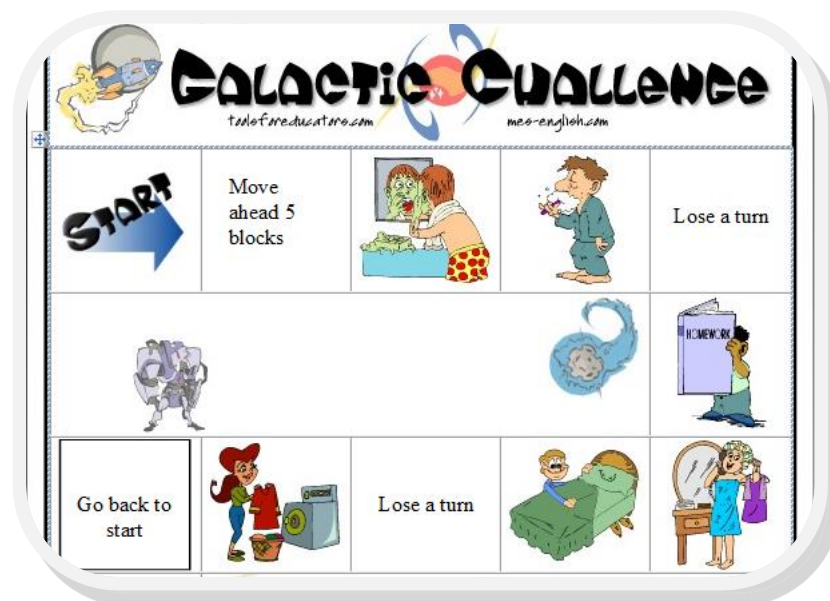
- a. Penyuluhan mengenai pentingnya permainan dalam belajar bahasa asing. Kapan waktu tepat untuk menyisipkan permainan, bagaimana seharusnya porsi permainan dalam proses belajar, dan mengapa permainan menjadi penting dalam belajar bahasa asing.
- b. Penyuluhan, pelatihan dan pendampingan tentang laman yang dapat diakses dengan mudah untuk membuat media-media pengajaran. Mencoba mengakses beberapa laman yang menyediakan fasilitas pembuatan media pembelajaran secara gratis. Menggunakannya untuk membuat beberapa media pembelajaran yang menarik.
- c. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan laman tersebut. Membuat beberapa media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Inggris yang sedang dipelajari dalam kelas.
- d. Pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Mengimplementasikan media yang sudah dibuat tadi ke dalam kelas dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Melalui permainan, belajar bahasa asing dibuat lebih menyenangkan dan tidak menegangkan apalagi membosankan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya utama dalam pengabdian kali ini adalah media-media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan interaktif. Media ini dapat digunakan oleh siswa SMP maupun SMA. Berikut beberapa tampilan media yang telah dibuat.



Gambar 1. Kartu Permainan Domino tentang Adjective



Ulasan Karya Utama

Kartu domino dan board game yang terdapat di atas hanyalah sebagian kecil contoh media yang telah dihasilkan oleh peserta pelatihan. Mereka mampu menggunakan secara maksimal fasilitas yang disediakan internet untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik bagi siswa. Penggunaan gambar-gambar, dan permainan tentunya dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Kedua media tersebut dapat dibuat dalam waktu kurang dari 30 menit dengan memanfaatkan website Tools For Educators dan Puzzle Maker. Kedua situs ini menyediakan

format secara gratis bagi pengajar Bahasa Inggris untuk dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan. Dengan demikian membuat media pembelajaran bukanlah menjadi sesuatu yang sulit untuk dikerjakan.

SIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran Bahasa Inggris dengan bantuan internet telah terselenggara dengan hasil yang memuaskan. Terbukti dari hasil yang telah dicapai oleh peserta yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan level siswa mereka masing-masing. Masing-masing peserta telah mampu menghasilkan media pembelajaran dengan memanfaatkan internet khususnya website Tools for Educators dan Puzzlemaker.

Keseluruhan pelaksanaan pelatihan terlaksana dengan sangat lancar yang dapat dilihat dari antusiasme guru untuk mengikuti kegiatan sampai akhir dan langsung mempraktekkan ilmu yang telah didapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Li- Ling KUO, Christine. 1991. *The Importance of Educational Media in Teaching*. Buletin of Social Education, Volume 20, pp.61-88.
- Mateer, Dirk. 2012. *Using Media to Enhance Teaching and Learning*. Diunduh dari <http://serc.carleton.edu/sp/library/media/index.html> pada 25 Februari 2013
- Pranoto, Adri. 2012. *Strategi Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Diunduh dari http://adri_pran.guru-indonesia.net/artikel_detail-25005.html pada 25 Februari 2013
- <http://www3.cardiffmet.ac.uk/English/News/Pages/Lecture-discusses-importance-of-ICT-in-learning.aspx>
- <http://wahidkkt.blogspot.com/2012/01/bagaimana-mengembangkan-pembelajaran.html>