

## **Pelatihan dan Pembuatan Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SLTP dan SLTA bagi Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris**

**Akmal<sup>1</sup>, Djoko Sutrisno<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Magister Pendidikan Bahasa Inggris, UAD Yogyakarta

<sup>1</sup>akmal@mpbi.uad.ac.id

*Received: 5 Agustus 2022; Revised: 30 Agustus 2022; Accepted: 15 September 2022*

### **Abstract**

*Covid-19 has made great impact on the learning and teaching process at all levels starting from the very basic level such as kindergarten to the higher education. The lesson materials and the process of teaching and learning should be delivered through online platform such as google meeting, Zoom meeting, Video Conferences, YouTube channel, Edmodo, Schoology, WhatsApp or other social media. Thus, the teachers should be able to use Information Technology as media or tool of instructional in designing, delivering, and evaluating the lessons. The IT team from Master program of English Language Teaching (MA in ELT), Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta held the workshop for the English teachers at Selat Panjang Regency sponsored by Department of Education and Culture, Meranti Regency, Selat Panjang, Riau with the participants of 82 teachers from Junior and Senior high schools. The workshop was conducted for 32 hours at SMP N 1 Tebing Tinggi. The lessons were designed by using Multimedia and Android based software based on the Minimum Competence Based Assessment (AKM). At the end of the workshop, the teachers submit their final project of Multimedia English Lessons before accepting the workshop certificate.*

**Keywords:** covid-19; designing teaching materials; english classes; multimedia technology; mobile learning

### **Abstrak**

Wabah COVID-19 telah memberikan dampak yang sangat serius kepada proses belajar mengajar peserta didik di semua lini pendidikan, mulai dari tingkat paling rendah Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi. Pelajaran harus tetap dihantarkan oleh guru dengan tidak mengurangi interaksi kepada siswa meskipun proses belajar mengajar tidak dapat dilakukan di dalam kelas akan tetapi melalui media *online* baik dengan *platform Google Meeting, Zoom Meeting, Video conference, YouTube, Edmodo, Schoology, WhatsApp*, atau dengan media sosial lainnya. Hal ini menghendaki para guru harus mampu merancang materi pelajaran, menyampaikan materi, berdiskusi dengan siswa, dan menilai hasil kerja siswa secara *online*. Untuk itu para guru harus memiliki keahlian *instructional design* berbasis Teknologi Informasi. Pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, Prodi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, UAD dibuka langsung oleh bapak Bupati Selat Panjang berlangsung selama 4 hari dengan total 32 jam pelajaran berbasis Teknologi Multimedia dan *Android* yang perpedoman pada Assesment Kompetisi Minimum (AKM). Pelatihan diikuti oleh 83 orang guru Bahasa Inggris tingkat SLTP dan SLTA. Pelatihan diadakan di SMP N 1 Tebing Tinggi. Di akhir pelatihan para guru menyerahkan hasil pekerjaan mereka dalam bentuk aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** covid-19; pembuatan bahan ajar; pelajaran bahasa inggris; teknologi multimedia; mobile learning

# Pelatihan dan Pembuatan Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SLTP dan SLTA bagi Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris

Akmal, Djoko Sutrisno

## A. PENDAHULUAN

Untuk mengwujudkan Visi Kabupaten Meranti yang cerdas, bermartabat, dan berkualitas, serta mencapai misi meningkatkan dan pemerataan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia beriman dan bertaqwa yang memiliki daya saing (<http://merantikab.go.id/>), maka Bupati Kabupaten Meranti menyiapkan para guru yang berkemampuan IT dan punya inovasi dengan dukungan dana APBD. Pada acara peringatan hari guru dengan para Kepala Sekolah SD Se-Kabupaten Kepulauan Meranti tgl 21 Maret 2021 (<http://news.merantikab.go.id/webnewsV2/webpage/berita/12533/HU-MAS-bupati>), Bupati menyampaikan bahwa sumber daya manusia di Kabupaten Meranti akan ditingkatkan mutunya dengan cara memberikan beasiswa studi lanjut pendidikan S2 dan S3 kepada guru guru.

Sebagai langkah awal Bupati melakukan MoU dengan beberapa Universitas di Sumatra dan Jawa termasuk dengan Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta agar pihak perguruan tinggi membagi ilmu dan keahlian yang mereka miliki kepada guru-guru di Meranti. Pentingnya peningkat ketrampilan guru sangat dirasakan sewaktu wabah Covid-19, khususnya dalam mendukung proses belajar dan mengajar.

Tindak lanjut dari MoU dengan UAD tersebut, Program studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris secara cepat dengan mengadakan perjanjian kesepakatan kerjasama (PKS) antara Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Meranti dalam bentuk workshop sebagai bagian dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Adapun tujuan utama pelatihan adalah untuk menyiapkan guru-guru se-Kabupaten Meranti agar mampu membuat bahan ajar mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SLTP dan SLTA berbasis multimedia dan *Mobile technology*. Adapun narasumber pelatihan adalah dosen Teknologi Pembelajaran dari Magister Pendidikan Bahasa Inggris UAD, yang ditugasi oleh Lembaga Pengabdian pada Masyarakat, UAD untuk melatih guru-guru tersebut selama 32 jam pelajaran.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahap; tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan mengedarkan angket secara online (google form) untuk mengetahui kebutuhan para guru di Kabupaten Meranti. Setelah data tentang kemampuan guru guru dalam mengoperasikan komputer dan pengenalan terhadap software pembelajaran diperoleh, maka dibuatlah detail program pelatihan yang berdurasi 32 jam pelajaran dan dikirim kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Meranti.



Gambar 1. Rencana Kegiatan Pengabdian

Workshop sesi pertama dan kedua dilakukan di ruang auditorium SMP N 1 tebing tinggi dari pukul 8:00 pagi sampai dengan pukul 15:00 sore yang dibuka secara resmi oleh Bupati Kabupaten Meranti, H. Muhammad Adil, SH., MM. serta dihadiri oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan ibu Rosita, S.STP, M.Pa, ketua MGMP Bahasa Inggris Syahrial Syah, S.Pd., M.Si, dan kepala sekolah SMP 1 Tebing Tinggi, Selat Panjang, Bapak Syafii, S.Pd., MM.

Pelatihan dimulai dengan pemaparan materi perancangan media pembelajaran berbasis Multimedia dan Mobile technology/ Android agar peserta memperoleh dasar keahlian membuat story board dan multimedia lesson plan. Kemudian dilanjutkan dengan praktek pembuatan video dan animasi presentasi dengan memadukan suara, gambar, text, dan video ke dalam kedalam software yang digunakan.



Gambar 2. Dua Narasumber Pelatihan Sedang Membimbing Peserta dalam Membuat Bahan Pelajaran Multimedia

Sesi ke tiga dan ke empat dilakukan secara online dimana peserta diberi penjelasan cara menggunakan hot potato serta teknis memasukan audio rekaman guru, video rekaman guru, gambar yang di foto guru, text atau paragraph kedalam software hot potato lengkap dengan keterangan cara menghubungkan ke website sekolah dan blog guru.

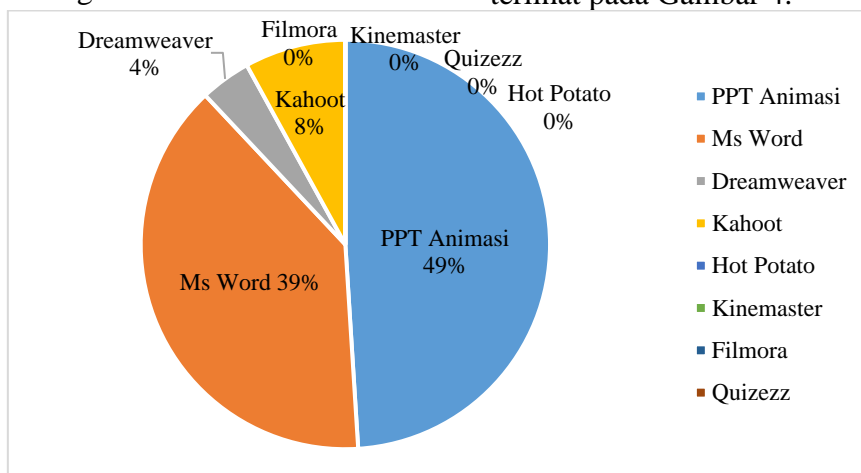


Gambar 3. Peserta Pelatihan Secara Daring/Online

Sebagai tugas akhir dari pengabdian ini adalah Multimedia Project dimana setiap guru/peserta harus mendesain evaluasi pembelajaran berbasis AKM dengan menggunakan software yang telah dijelaskan. Kemudian, alamat link project tersebut dikirimkan kepada dosen pengabdian untuk dinilai dari aspek *ease of use, layout, audio, video, text, dan picture.*

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil survey awal sebelum pelatihan terhadap guru-guru Bahasa Inggris di Kabupaten Meranti yang disebar melalui google form ditemukan bahwa pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam menggunakan software pembelajaran masih kurang. Hal ini terlihat dari angka 49% dari 82 orang guru memiliki ketrampilan membuat animasi PPT berbasis template yang disediakan dalam MS Word, namun sangat sedikit yang dapat menggunakan game Kahoot meskipun permainan ini sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hampir tidak ada dari mereka yang mampu membuat animasi menggunakan software adobe flash atau Dreamweaver. Tidak seorangpun yang mengetahui Kinemaster, Filmora, Hotpotato, dan Quizess seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Survey Kemampuan Guru dalam Beberapa Software Pembelajaran

Menurut survey yang diadakan melalui google form oleh dosen pengabdian pada tahap persiapan, terdapat 83 peserta yang mengisi survey tentang kemampuan dasar penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Rata-rata peserta

cenderung lebih mengetahui tentang kegunaan PPT Animasi untuk media pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari hasil survey yang menunjukkan bahwa 49% dari 83 peserta bisa mengoperasikan PPT animasi. Selain itu, diikuti dengan berjumlah 39% peserta yang

## Pelatihan dan Pembuatan Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SLTP dan SLTA bagi Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris

Akmal, Djoko Sutrisno

---

mengerti tentang penggunaan Ms Word. Selanjutnya, sebanyak 8% dari 83 peserta mampu menggunakan kahoot dan diikuti 4% dari 83 peserta dapat mengoperasikan dreamweaver, akan tetapi hasil survey untuk pemahaman peserta tentang Hot Potatoes, Kine Master, Filmora, dan Quizizz menunjukkan 0% yang berarti para peserta belum memahami atau menggunakan beberapa teknologi tersebut. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan, pelatihan ini diadakan untuk membantu para peserta memahami dan mengoperasikan beberapa media.

Pelaksanaan pelatihan tahap awal yaitu pelatihan penggunaan teknologi (Hot Potato) secara offline atau luring bagi guru-guru SMP dan SMA di selat panjang. Selain itu, tahap kedua juga dilaksanakan offline atau luring dengan pembahasan yang berbeda yaitu Kine Master. Selain pelaksanaan offline, tahap ketiga dan keempat pelatihan diadakan secara online pada beberapa hari setelahnya yang membahas filmora dan the quizizz.

Hot potato adalah program tanpa bayar yang dibuat oleh Universitas Victoria, Kanada. Program ini digunakan untuk membuat soal-soal dalam enam variasi seperti (1) Jclose, (2) Jquiz, (3) Jcross, (4) Jmatch, (5) Jmix, dan (6) The masher.

Jquiz adalah program untuk membuat soal pilihan ganda. Jmix untuk menyusun kalimat yang benar, Jcross untuk membuat teka teki silang, dan Jclose untuk membuat soal isian/rumpang, dan the Masher untuk menggabungkan semua jenis soal tadi untuk dimasukkan ke dalam sistem moodle atau blog yang dimiliki guru sehingga guru dapat memberikan nilai secara langsung pada siswa.

Kinemaster adalah aplikasi mobile phone atau telp seluler yang digunakan untuk membuat ataupun memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik yang telah ditambah dengan presentasi guru terhadap materi pelajaran. Kinemaster diluncurkan oleh sebuah perusahaan besar bernama NexStreaming yang berkantor pusat di Seoul, Korea dan memiliki beberapa cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, China dan Taiwan (Adnyana et al.,

2020). Para peserta pelatihan berhasil membuat bahan ajar berbasis software dengan menggabungkan video, PPT, text, gambar, dan juga audio yang sudah disiapkan dari rumah. Guru guru tidak mengalami kesulitan menggunakan software ini. Hal ini sesuai dengan temuan beberapa peneliti sebelumnya (Darnawati, 2021; Handoko, 2021; Gunadi, 2022). Kinemaster Pro dapat digunakan oleh siapapun dengan keahlian komputer yang paling sederhana dan tidak memerlukan penguasaan bahasa komputer (Kevin, 2021; Haryudin, 2021).

Filmora merupakan salah satu software editing video yang lebih ringan dibandingkan dengan Kinemaster dan memiliki beragam fitur canggihnya untuk mengedit video dan audio. Bahkan, menariknya Filmora sudah menawarkan dukungan pengeditan untuk video 4K yang bisa digunakan oleh siapa saja termasuk guru Bahasa Inggris, Fisika, dan Ilmu Komunikasi (Nuraedah, 2020; Nida, 2020; Awang, 2021).

The Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang berbeda dengan Hotpotato. Soal-soal yang dibuat berdasarkan software ini dapat dilihat oleh orang tua siswa, guru, dan siswa baik secara individu maupun secara berkelompok/kelas. Jenis pertanyaan dapat berupa essay, pilihan berganda, benar salah, dan lainnya. Program ini juga dapat digunakan tidak hanya untuk pelajaran Bahasa Inggris, tapi juga mata pelajaran lain seperti Matematika, Fisika, Biologi dan lainnya (Wang, 2017; Rustamov, 2020; Indrian, 2022;)

Di akhir pelatihan, para peserta harus mendesain program pembelajaran berbasis *Mobile Phone* serta tes evaluasi siswa dengan menggunakan software yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa tanpa bayar sehingga para siswa dapat menikmati proses belajar mengajar melalui *Mobile Phone* masing-masing. Selanjutnya, desain tersebut dievaluasi dan dinilai oleh tim dosen pengabdian. Berdasarkan hasil dari penilaian yang didapat, menunjukkan bahwa rata-rata 50% dari peserta pelatihan mendapatkan nilai 80 dari kelima aspek penilaian seperti *layout design*, *audio*,

video, teks, dan gambar dalam konteks *ease of use/kemudahan akses*, dan *interaction activities*. Sedangkan, sebagiannya lagi mendapatkan nilai di bawah 80 dari semua aspek penilaian. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman dan pengetahuan sebagian guru guru SLTP dan SLTA yang ikut pelatihan dalam mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran.

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan oleh tim dosen pengabdian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pembuatan teknologi pembelajaran bagi guru-guru MGMP Bahasa Inggris di Meranti, Kepulauan Selat Panjang ini telah mampu meningkatkan kemampuan para peserta pelatihan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendesain media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan kepada sekolah-sekolah lainnya di Indonesia untuk melakukan atau mengadakan pelatihan serupa.

##### Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada: Rektor UAD, Bupati Selat Panjang, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Selat Panjang, Ketua LPP UAD, dan segenap pihak yang mendukung jalannya pelatihan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, Citrawathi, & Dewi, N. P. S. R. (2020). The effectiveness of training on making Flipped classroom videos with Smartphones and the Kinemaster application (PKM Program). *Journal of Senadimas Undiksha*, 1758–1765. Diakses di <http://www.journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/1263>.

Ali, Z. (2018). Evaluating the use of Hot Potatoes in learning academic word list. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(3), 253–257. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.25.17557>

Awang, N. Suzana Zambri & Shapina Abdullah (2021). Awareness on

Cybersecurity Threats for Rural Community. 2nd International E-Conference on New Normal in Education 2021 Igniting Minds Beyond the New Norms

21 & 22 August 2021. Diakses di <https://www.researchgate.net/profile/Norkhushaini-Awang>

Asrifan, A., Al Yakin, A., Muthmainnah, & Taslim. (2020). *Modul Tutorial Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran di Kelas*. 1–27. Diakses di <https://osf.io/kqnza/download/>.

Darnawati, Irawaty, & Uke, Aode AS (2021). Learning Video Making Training With Bandicam Application and Matic Screencast. *National Journal of Community Service*, 12 (1), 100-105. <https://doi.org/10.47747/pengabdiankepadaMasyarakat.v2i1.255>

Gunadi, I. W. E., Putra, I. N. A. J., & Juniarta, P. A. K. (2022). Media of Learning Development using Kinemaster for 10th Grade Students of SMAN 1 Ubud. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 2(2), 220-228

Haryudin, A. & Farhan Imanullah (2021). The Utilization of Kinemaster Applications in the Making of Multimedia Based Teaching Materials for English e-learning in New Normal (Covid-19). *Professional Journal of English Education*. Volume 4, No. 2.

Handoko, A. (2021). Utilization Of Kinemaster As An Application For Making Video Advertisements For Pkbn Managers And Educators Arif Handoko. *Journal of Design: A Study of Design Research*, 1 (1), 14–24.

Hamzah Fansury, A., 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. Diakses di <https://doi.org/10.20319/pijss.2018.42.15461553>

Haryudin, A., & Imanullah, F. (2021). the

## Pelatihan dan Pembuatan Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SLTP dan SLTA bagi Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris

Akmal, Djoko Sutrisno

---

- Utilization of Kinemaster Applications in the Making of Multimedia Based Teaching Materials for English E-Learning in New Normal (Covid-19). *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(2), 341. Diakses di <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p341-352>
- Indrian, R. D. (2022). Enacting Hot Potatoes to engage and motivate the undergraduate learners in the Business Correspondence course. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(1), 63-72. <https://doi.org/10.15294/elt.v11i1.50100>
- Kevin, Caratiqui and PABLO REYNEL (2021). Exploring the practices of secondary school teachers in preparing for classroom observation amidst the new normal of education. *Journal of Social, Humanity, and Education*. Vol 1, No 4, 2021, 281-296. Diakses di <https://ssrn.com/abstract=3909514>
- Kinemaster premium. Diakses di <https://www.keneono.net/2019/01/kinemaster-premium-apk.html>.
- Nida, H. H., & N. (2020, February 23). Penerapan Model Poe2we dalam Pembuatan Video Pembelajaran Fisika dengan Bantuan Aplikasi Filmora sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Psikomotor Siswa. Diakses di <https://doi.org/10.31219/osf.io/a4pmd>
- Nuraedah, C. (2020). Application of the Synectic Model with Filmora Go Video Editor for the topic of Social Movement Settings in Social History Courses at History Education Study Program, Tadulako University. *Solid State Technology*, 63 (5)
- Rustamov, Khakim (2020). The Use of Didactic-Software Crosswords in Mathematics Lessons. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8 (3), 87-92. Diakses di <http://www.idpublications.org>
- Wang, X., Hao, T. (2017). Designing Interactive Exercises for Corpus-Based English Learning with Hot Potatoes Software. In: Huang, TC., Lau, R., Huang, YM., Spaniol, M., Yuen, CH. (eds) *Emerging Technologies for Education*. SETE 2017. Lecture Notes in Computer Science, vol 10676. Diakses di [https://doi.org/10.1007/978-3-319-71084-6\\_57](https://doi.org/10.1007/978-3-319-71084-6_57)