

PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU BAHASA ASING DI WILAYAH SUKABUMI GUNA MENGHADAPI SITUASI PEMBELAJARAN PASCA-PANDEMI

Velayeti Nurfitriana Ansas, Asma Azizah dan Ashanti Widyana
Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding authors. velaansas@upi.edu

How to cite this article (in APA style). Ansas, V.N., Azizah, A., & Widyana, A. (2022). Penguatan literasi digital dalam pengembangan media pembelajaran untuk guru bahasa asing di wilayah Sukabumi guna menghadapi situasi pembelajaran pasca-pandemi. *Dimasatra: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 43-54.

History of article. Received: March 2022; Revised: July, 2022, Published: October 2022

Abstrak. Pembelajaran saat pandemi menjadi titik balik guru mulai memanfaatkan teknologi secara intens dalam kegiatan pembelajaran, Khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran pascapandemi, siswa belum bisa secara maksimal hadir di kelas. hal tersebut menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi guru dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran. penerapan model *flipped learning* dapat menjadi solusi yang baik bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, para guru harus memiliki literasi digital yang mumpuni agar dapat beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang baru ini. Tujuan dari pelaksanaan PkM ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi berbasis ICT dalam mengembangkan media pembelajaran serta mengimplementasikannya di kelas. Hasil yang didapatkan dari kegiatan pelatihan ini, guru mampu mengembangkan beberapa jenis media yang belum pernah digunakan seperti membuat infografis dengan menggunakan Canva, membuat video animasi dengan menggunakan animaker dan membuat tes menggunakan Wordwall. Melalui pelatihan ini, kesiapan dan kapasitas guru SMK dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT di dalam flipped learning dapat meningkat.

Kata kunci: literasi digital; pengembangan media pembelajaran; bahasa asing

STRENGTHENING DIGITAL LITERACY IN DEVELOPING LEARNING MEDIA FOR FOREIGN LANGUAGE TEACHERS IN SUKABUMI REGENCY TO DEAL WITH THE POST-PANDEMIC LEARNING ENVIRONMENT

Abstract. Learning during the pandemic became a turning point for teachers to use technology intensely in learning activities, especially in developing learning media. In post-pandemic learning activities, students cannot attend class optimally. This becomes a challenge for teachers in maximizing learning activities. The flipped learning model can be a good solution for teachers and students. Therefore, teachers must have qualified digital literacy to adapt to this new learning system. The purpose of implementing this PkM is focused on increasing the ability of teachers to use ICT-based technology in developing learning media and implementing them in class. The results from this training activity allow teachers to create several types of media that have never been used, such as making infographics using Canva, making animated videos using Animaker, and making tests using Wordwall. Through this training, the readiness and capacity of SMK teachers in developing ICT-based learning media in flipped learning can increase.

Keywords: digital literacy, learning media development, foreign language

PENDAHULUAN

Mengabdikan pada masyarakat sudah menjadi hal yang melekat pada tugas dan peran dosen di dalam perguruan tinggi. Hal ini merupakan suatu upaya bagi dosen untuk dapat menginternalisasi nilai-nilai esensial ke dalam masyarakat. Dengan demikian, dosen dapat memaksimalkan kemampuan serta ilmu dan pengetahuannya untuk dapat diterapkan di dalam masyarakat. Menurut Pasal 1 ayat 9 Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, tridharma perguruan tinggi adalah kewajiban perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pendidikan, Penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Mengacu pada hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dosen merupakan suatu agen yang memiliki kewajiban dalam menunjang terselenggaranya pengabdian pada masyarakat.

Dewasa ini, perkembangan teknologi di dalam pendidikan semakin meningkat. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digital mulai dicanangkan. Banyak instansi pendidikan yang berlomba-lomba dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan teknologi digital. Di dalam pembelajaran bahasa, teknologi banyak digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Teknologi perlu diterapkan di dalam pembelajaran bahasa. Hal ini ditujukan agar pembelajaran bahasa dapat ditunjang dengan baik. Sejalan dengan penemuan Merliana (2019) bahwa para siswa menganggap perlu adanya teknologi dalam membantu proses belajar mengajar bahasa di kelas, Hal ini menjadi sebuah batu loncatan untuk terus mengembangkan teknologi di dalam pembelajaran.

Teknologi di dalam pembelajaran bahasa dikembangkan ke dalam bentuk media-media pembelajaran. Di dalam pembelajaran bahasa, media belajar banyak muncul dalam moda yang beragam seperti video, audio, maupun grafis. Fatmawati (2021) meneliti bahwa media belajar video animasi PowToon menjadi salah satu media

belajar yang efektif untuk menyampaikan pesan di dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan nilai 4,80. Di dalam pembelajaran bahasa Arab, Fitriyanisa & Azimah (2019) menemukan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar. Melihat kepada bahasa Jerman, Mannahali, Azizah, & Hasmawati (2021) terdapat peningkatan rata-rata nilai pada *post-test* setelah diterapkan media pembelajaran Quizlet. Ilana, Hidayat, dan Mardasari (2021) mengkaji bahwa pembelajaran bahasa Mandarin dengan media podcast dapat menarik perhatian mahasiswa dan melatih keterampilan menyimak bagi mahasiswa. Dengan penelitian-penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran bahasa, maka perlu adanya penguatan dalam media pembelajaran.

Dari penelitian-penelitian terdahulu mengenai manfaat serta pentingnya media pembelajaran berbasis ICT, maka perlu adanya pelatihan media pembelajaran berbasis ICT kepada guru-guru di Indonesia, sehingga media pembelajaran yang tersedia dapat digunakan dengan maksimal oleh para guru. Khaira (2021) menyimpulkan, bahwa media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Waluyo (2021) menyatakan, pembelajaran berbasis ICT dapat memberikan pemahaman baru bagi peserta didik melalui berbagai aktivitas yang dapat diterapkan di dalam kelas-kelas pembelajaran. Hasana, Sugihartono, & Raibowo (2021) berpendapat seperti berikut, dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan *information and communication technology* (ICT) tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran, tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan

yang lebih luas kepada pembelajaran dalam belajar.

Berdasar dari penelitian-penelitian sebelumnya, fenomena yang terjadi pada saat ini, serta urgensi penyelesaian terhadap fenomena tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan penguatan literasi ICT kepada guru bahasa asing dengan melatih kemampuan mengembangkan media pembelajaran agar dapat beradaptasi pada pembelajaran masa pasca-pandemi.

Hal ini menjadi sebuah pacuan kuat untuk dilaksanakannya pengabdian pada masyarakat mengenai teknologi di dalam pembelajaran.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan dilaksanakan dengan metode pendidikan kepada guru. Pengabdian ini dikemas dalam bentuk penguatan, berupa pelatihan. Pelatihan tersebut dilaksanakan melalui *blended learning*. Menurut Charman dalam (Suhartono, 2017) menjelaskan bahwa *Blended Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran jarak jauh dengan sumber belajar online dengan berbagai pilihan media (teks, gambar, diagram, suara, video) yang dapat diakses oleh guru dan siswa dari internet.

Pada kegiatan daring, pelatihan dilaksanakan melalui aplikasi Zoom. Sementara pada kegiatan luring, dilaksanakan di SMKN 1 Sukabumi, Kabupaten Sukabumi. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru bahasa asing SMA sederajat di wilayah Sukabumi. Kegiatan ini terdiri atas tiga tahap: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap-tahap tersebut secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan terdiri atas perencanaan dan perancangan berbagai hal konseptual maupun administratif. Perencanaan pengabdian dalam hal konseptual terdiri dari analisis situasi dan permasalahan, tujuan pengabdian, riset pengabdian terdahulu, dan studi literatur.

Selain itu, pengabdian ini juga merancang desain pengabdian, metode pengabdian, serta alur dan susunan kegiatan pengabdian. Dalam hal administratif, perencanaan pengabdian ini mencakup perancangan proposal pengabdian, permohonan surat tugas, serta koordinasi administratif dengan calon peserta pengabdian melalui pimpinan sekolah.

Para calon peserta diseleksi dengan kriteria yakni guru bahasa di tingkat menengah atas. Peserta yang terpilih untuk masuk ke dalam pengabdian ini berjumlah 20 peserta guru bahasa asing. Tahap perencanaan ini juga mencakup ke dalam persiapan dokumen-dokumen penunjang kegiatan, seperti materi pelatihan, jadwal kegiatan secara keseluruhan, jadwal harian, tata tertib, serta keperluan logistik seperti *virtual background* dan formulir presensi. Kemudian, tahap perencanaan terakhir adalah pemantapan skenario tugas dan teknis sesi pada saat pelatihan berlangsung.

Mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian ini adalah A dan B. Mahasiswa tersebut bertugas sebagai notulis, operator, dokumentasi, serta berkontribusi dalam pembuatan artikel jurnal.

Tahap persiapan terdiri atas perencanaan dan perancangan berbagai hal konseptual maupun administratif. (Tambahkan tentang bagaimana administrasi)

- Surat menyurat dan perizinan. Kontak disdik, rekomendasi sekolah, dan memilih serta mengundang secara terbuka ke beberapa sekolah melalui disdik. Lalu dapat respon dari beberapa sekolah.
- Seleksi peserta guru. Kriteria seleksi. Didapatkan 20 peserta guru bahasa
- Briefing panitia terdiri dari 2 mahasiswa Ada yang bertugas notulis dan dokumentasi.
- Persiapan dokumen-dokumen terkait, seperti materi, jadwal lengkap, jadwal harian, tata tertib, serta logistik (*virtual background*, formulir presensi)
- Surat undangan
- Skenario tugas dan teknis sesi pematian

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dibagi ke dalam dua kegiatan, yaitu kegiatan daring dan luring. Kegiatan daring dilaksanakan melalui Zoom Meeting dalam empat pertemuan dalam kurun waktu dua minggu, pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada tanggal 20-21 Juli 2022, sedangkan pertemuan ketiga dan keempat dilaksanakan pada tanggal 6-7 Agustus 2022. Sementara itu, kegiatan luring dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2022 di SMKN 1 Sukabumi, Kabupaten Sukabumi. Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan, para peserta pelatihan mengisi angket pra-pelatihan menggunakan Google Form.

Pada pertemuan pertama, Sabtu, 20 Juli 2022. Kegiatan dibuka oleh panitia dan dilanjutkan dengan pemaparan oleh Ibu Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd. dengan judul “Konsep, Manfaat, dan Tantangan dalam Implementasi Metode Pembelajaran *Moda Flipped*” dan “Tahap Perencanaan Implementasi Pembelajaran *Moda Flipped*”. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi antara pemateri dan peserta.

Pertemuan kedua yang dilaksanakan keesokan harinya, pada Minggu, 21 Juli 2022. Kegiatan dibuka oleh panitia dan diisi dengan pemaparan oleh Ibu Asma Azizah, S.S., M.A. dengan judul “Konsep Manfaat, dan Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Flipped Learning*” diselingi dengan sesi tanya jawab, dilanjutkan dengan pemaparan oleh Ibu Ashanti Widiana, S.Hum., M.A. dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Audio menggunakan Podcast”, lalu ditutup dengan sesi tanya jawab dan review materi.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 6 Agustus 2022, Kegiatan dibuka oleh panitia dan dilanjutkan dengan pemaparan oleh Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd. dengan judul “Aspek-aspek dalam mengeksekusi Tahap Pelaksanaan Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa *Moda Flipped*”. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Pada hari yang sama juga dilaksanakan pemaparan mengenai

“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva dan Animaker” oleh Ibu Jayanti Megasari, S.S., M.A. Kegiatan ditutup dengan tanya jawab, diskusi, dan ulasan materi.

Pertemuan keempat yang dilaksanakan di hari Minggu, 7 Agustus 2022 dengan dibuka dan diawali oleh pemaparan mengenai “Aspek-aspek dalam Mengeksekusi Tahap Evaluasi Implementasi Pembelajaran Bahasa *Moda Flipped*” oleh Ibu Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd. di ikuti dengan sesi tanya jawab setelahnya. Pemaparan selanjutnya dibawakan oleh Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd. yang berjudul “Mengembangkan Media Evaluasi Quizziz dan EdPuzzle” yang mana di dalamnya terdapat demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi. Pemaparan terakhir pada sesi daring dibawakan oleh Bapak Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT. dengan judul “Perkembangan tentang Pelaksanaan Pembelajaran Sebelum dan Ketika Pandemi” dan ditutup dengan sesi tanya jawab dan juga review materi.

Pertemuan terakhir dilaksanakan di SMKN 1 Sukabumi, Kabupaten Sukabumi, pertemuan tersebut membahas ulang mengenai seluruh materi yang telah disampaikan pada pelatihan daring, tidak hanya itu, di pertemuan ini juga dilaksanakan diskusi antar guru terhadap permasalahan dalam pembelajaran.

Beberapa panitia yang bertugas dalam acara ini. Ada yang bertugas sebagai pembawa acara, moderator, *host* dan *co-host*, notulis, serta desain dan dokumentasi. Pada hari pelaksanaannya, panitia menyediakan daftar hadir dan angket secara daring yang disampaikan kepada para peserta di akhir acara. Angket yang dibagikan kepada peserta merupakan angket yang hasilnya akan digunakan untuk mengetahui beberapa hal dari peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini.

Terdapat beberapa panitia yang bertugas dalam acara ini. Ada yang bertugas sebagai pembawa acara, moderator, *host* dan *co-host*, serta notulis. Pada saat pelaksanaan, panitia menyediakan daftar hadir dan angket

secara daring yang disampaikan kepada para peserta di akhir acara. Angket yang dibagikan kepada peserta digunakan untuk mengetahui beberapa hal dari peserta setelah mengikuti kegiatan ini.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan secara daring dan luring. Setelah kegiatan berakhir, tim pengabdian mengadakan pertemuan secara daring untuk mengevaluasi jalannya acara dan juga respon yang diisi oleh para peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Evaluasi tersebut berbentuk angket pasca-pelatihan yang diisi setelah seluruh kegiatan pelatihan berakhir.

Sementara itu, evaluasi kegiatan secara keseluruhan oleh panitia pelaksana pengabdian ini dilakukan setelah seluruh peserta mengisi angket pasca-pelatihan. Evaluasi tersebut berkenaan dengan poin-poin kekurangan pada pengabdian ini baik dalam hal teknis maupun administratif, poin-poin perbaikan, serta poin-poin yang perlu ditingkatkan di pengabdian selanjutnya.

Tahap evaluasi pada pengabdian ini juga dituangkan ke dalam *logbook* pengabdian yang berbentuk laporan kemajuan serta laporan akhir. Evaluasi daring dan luring. Evaluasi angket pasca pelatihan. Setelah kegiatan pelatihan berakhir, tim pengabdian mengadakan pertemuan secara daring untuk mengevaluasi jalannya acara. Evaluasi yang dilakukan dengan berdasarkan pengamatan atas jalannya acara dan respons yang diberikan oleh peserta atas angket akhir peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan selama kurang lebih 2 minggu ini berfokus pada peningkatan pemahaman guru-guru bahasa di Kota dan Kabupaten Sukabumi terkait literasi digital dalam pengembangan media pembelajaran bahasa. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT bertujuan untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar secara daring maupun luring sehingga dari keaktifan itu diharapkan tujuan pembelajaran dapat diraih secara maksimal juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah (Saputri & Tirtoni, 2021). Namun

meskipun demikian, dengan diberlakukannya sistem pembelajaran jarak jauh ini, guru-guru yang kurang dalam menggunakan teknologi hanya memberikan tugas di rumah agar siswa tidak menganggur. Hingga pada akhirnya pada masa pandemic ini banyak siswa menjadi *losscompetition*. Kini pembelajaran sudah menuju pembelajaran Hybrid, di mana beberapa sekolah sudah dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka walupun belum 100%. Hal ini menyebabkan pembelajaran berlangsung dengan 2 moda, yaitu daring dan luring. Pembelajaran luring di sekolah pun tidak dapat dilaksanakan secara maksimal dalam artian sesuai dengan beban jam belajar siswa sehingga tetap dibutuhkan moda pembelajaran daring untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu jalan ke luar yang dapat digunakan guru adalah dengan menggunakan pendekatan *flip learning*, di mana materi pembelajaran diberikansebelum siswa melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas, sehingga waktu di kelas dapat digunakan secara maksimal untuk memberikan penguatan-penguatan materi dan *assasement*.

Tahap Prapelatihan

Tahap awal pelatihan, guru diberikan angket prapelatihan guna melihat sejauh mana guru mengenal beragam aplikasi yang biasanya digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Angket ini menggunakan 7 skala penilaian, diantaranya, (1) : tidak pernah dan belum tahu; (2) : Tidak Pernah; (3): Pernah; (4) : Kadang-Kadang; (5) : Biasanya; (6) : Sering; dan (7) : Selalu.

Berdasarkan hasil angket prapelatihan pemahaman guru terkait penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran digambarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Tabel pemahaman guru terkait Canva

Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
1	2	14.3	14.3

2	1	7.1	7.1	21.4
3	3	21.4	21.4	42.9
4	3	21.4	21.4	64.3
5	4	28.6	28.6	92.9
6	1	7.1	7.1	100.0
Total	14	100.0	100.0	

berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 78.5% guru sudah mengenal aplikasi canva, tetapi belum sering menggunakannya. Sedangkan sebanyak 21.4% guru belum pernah dan bahkan tidak tahu mengenai aplikasi canva ini. Penggunaan canva yang digunakan oleh guru terbatas pada pembuatan ppt dengan mengikuti template yang sudah tersedia. Dalam pelatihan ini guru akan diperkenalkan bagaimana memanfaatkan canva untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, informatif dan inovatif.

Tabel 2. Pemahaman guru dalam penggunaan mentimeter

	Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
1	2	14.3	14.3	14.3
2	4	28.6	28.6	42.9
3	1	7.1	7.1	50.0
4	5	35.7	35.7	85.7
5	2	14.3	14.3	100.0

Tot al	14	100.0	100.0	
-----------	----	-------	-------	--

Berdasarkan tabel di atas, 50% guru pernah menggunakan aplikasi mentimeter dalam kegiatan pembelajaran dan sebanyak 50% guru masih belum megggunakan aplikasi ini untuk kegiatan pembelajaran. Pada pelatihan ini, guru diperkenalkan bagaimana menggunakan aplikasi mentimeter untuk diterapkan dalam kegiatan diskusi bersama siswa sehingga bisa lebih interaktif. Dalam mentimeter terdapat beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan survey atau diskusi seputar materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik.

Tabel 3. Pemahaman terkait penggunaan podcast dalam pembelajaran

	Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
1	2	14.3	14.3	14.3
2	4	28.6	28.6	42.9
3	1	7.1	7.1	50.0
4	5	35.7	35.7	85.7
5	2	14.3	14.3	100.0
Tot al	14	100.0	100.0	

Melihat hasil angket prapelatihan terkait penggunaan podcast dalam pembelajaran sebanyak 50% guru tidak menggunakan podcast dalam kegiatan pembelajaran dan baru 50% guru saja yang pernah menggunakan podcast dalam kegiatan pembelajaran. Guru yang belum

pernah menggunakan podcast dalam kegiatan pembelajaran ini rata-rata karena tidak tahu bagaimana membuat podcast tersebut. Oleh karena itu, dalam pelatihan ini guru diperkenalkan dan berlatih membuat podcast sendiri sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Penggunaan Quiziz dalam kegiatan pembelajaran

Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
3	2	14.3	14.3
4	5	35.7	50.0
5	4	28.6	78.6
6	3	21.4	100.0
Tot al	14	100.0	100.0

Aplikasi quiziz nampaknya sudah cukup dikenalkan oleh guru-guru bahasa di Sukabumi. Hal itu terlihat dari semua guru pernah menggunakan Quiziz dalam kegiatan pembelajaran dan 21.4% guru sering menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi quiziz ini digunakan oleh guru untuk membuat latihan siswa. Dikarenakan seluruh guru sudah mengenal aplikasi quiziz, materi Quiziz hanya sebagai penguatan dan pengembangan aplikasi quiziz agar lebih menarik.

Tabel 5. Penggunaan aplikasi flipgrid dalam pembelajaran

Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
2	4	28.6	28.6
4	5	35.7	64.3
5	4	28.6	92.9
7	1	7.1	100.0
Tot al	14	100.0	100.0

Aplikasi Flipgrid dalam pembelajaran ternyata sudah cukup dikenal oleh guru-guru, sebanyak 71.4% guru cukup sering menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran. Meskipun demikian sebanyak 28.6% guru belum pernah menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan pembelajaran.

Tabel 6. Penggunaan EdPuzzle dalam pembelajaran

Frequency	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
1	2	14.3	14.3
2	3	21.4	35.7
3	2	14.3	50.0
4	3	21.4	71.4
5	4	28.6	100.0

Tot al	14	100.0	100.0	
-----------	----	-------	-------	--

Belum banyak guru yang menggunakan aplikasi EdPuzzle untuk kegiatan pembelajaran, hal itu terlihat dari 50% guru yang pernah menggunakan EdPuzzle dan 50% guru lainnya belum pernah dan 14.3% di antaranya belum pernah mendengar aplikasi ini. Dalam pelatihan ini, guru akan diperkenalkan bagaimana cara mengembangkan media menggunakan aplikasi EdPuzzle. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan guru dalam menyediakan video pembelajaran untuk siswa sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan keseluruhan hasil angket prapelatihan dapat terlihat bahwa guru memang sudah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Namun meskipun demikian, aplikasi yang digunakan guru masih berputar pada penggunaan PowerPoint salah satunya terlihat dari seringnya guru menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru-guru masih perlu dikenalkan beberapa aplikasi lain kompetible untuk kegiatan pembelajaran bahasa.

Berdasarkan bentuk pembelajaran pasca-pandemi, di mana belum seluruh siswa dapat hadir secara luring di kelas dan juga terbatasnya waktu pembelajaran maka guru perlu menggunakan beberapa metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dikenalkan dalam pelatihan ini adalah penggunaan metode *flipped learning*. Amiryousefi (2017) dan Mehring (2016) menerangkan bahwa *flipped learning* adalah sebuah metode membalikkan urutan proses mengajar yang mana pelajar diajak untuk mempersiapkan input pembelajaran secara mandiri sebelum mengikuti kelas dan waktu di dalam kelas digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang aktif dan ke tingkat yang lebih kompleks.

Dengan berdasar pada teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam

memanfaatkan pembelajaran Flipped ini keberagaman media pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa tidak bosan dengan jenis media pembelajaran yang sama. Oleh karena itu, dalam pelatihan ini guru akan diperkenalkan bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva, Animaker, Quizziz dan EdPuzzle.

Tahap Pelatihan

Materi pertama dalam kegiatan pelatihan adalah Canva dan Animaker. Aplikasi Canva ini biasa digunakan oleh guru dalam membuat salindia materi. dalam materi pelatihan ini, guru diberikan pengetahuan bagaimana mengembangkan salindia yang dibuat dengan lebih menarik, selain itu guru juga diajak untuk membuat infografis dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal itu merupakan solusi di mana siswa seringkali malas membaca begitu banyak materi dalam bentuk salindia. Dengan bentuk infografis, siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan juga materi menjadi lebih menarik.

berdasarkan penelitian yang dilakukan Pelangi (2020) bahwa aplikasi Canva sangat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa. dengan menggunakan aplikasi ini guru tidak hanya mengajarkan materi pelajaran tetapi juga mengajarkan kreativitas, serta keterampilan dalam mendesain kepada para siswa, sehingga aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai ranah kehidupan.

Selama kegiatan pelatihan guru nampak tertarik untuk memahami canva lebih mendalam. Hal itu dikarenakan selama ini guru hanya menggunakan templat yang telah disediakan, sedangkan dalam pelatihan ini guru diajari bagaimana membuat template yang lebih menarik.

Berikut salah satu contoh hasil media pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan canva.

Gambar 1. Infografis hasil karya guru saat pelatihan



Aplikasi selanjutnya adalah aplikasi Animaker. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi sehingga salindia materi yang telah dibuat guru dapat lebih interaktif dan lebih menarik. Aplikasi Animaker ini telah digunakan sebagai media pembelajaran dan berdasarkan beberapa penelitian, media animaker ini layak digunakan sebagai media pembelajaran (Ningtyas et.al., 2021; Mashuri, 2020; Nisa, 2021; Sari, Munaris, & Prasetya, et.al.,2022). Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa aplikasi Animaker merupakan aplikasi yang dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam mengakses materi.

Motivasi siswa dalam mengakses materi merupakan sebuah tantangan yang disampaikan oleh semua guru yang mengikuti pelatihan. Guru merasa kesulitan yang dihadapi dalam mempersiapkan pembelajaran dengan metode *flipped learning* ataupun *blended learning* adalah motivasi siswa dalam belajar terutama dalam mengakses materi. sejalan dengan hasil penelitian Cahyani, Listiana & Larasati (2020) dan Izatunnisa, et. al. (2021) menyatakan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran menurun selama pandemi Covid berlangsung. Hal itu

dikarenakan beberapa faktor, di antaranya akses internet yang sulit, media pembelajaran yang digunakan, kapasitas siswa dalam belajar online dan sebagainya. Oleh karena itu, dengan menggunakan aplikasi animaker dan juga canva diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengakses materi dan meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Materi kedua yang diberikan kepada guru adalah mengembangkan podcast untuk kegiatan pembelajaran. *Podcast* merupakan sarana yang merak untuk kegiatan pembelajaran. *Podcast* merupakan media yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Dewasa ini, *podcast* banyak digemari oleh masyarakat, selain akses yang mudah, podcast dapat didengarkan diberbagai tempat dan juga situasi. Siswa bisa lebih mudah mengakses materi karena siswa dapat menyimak materi sambil mengerjakan kegiatan yang lain.

Media pembelajaran ini sebenarnya sudah sangat dikenal oleh para guru. Namun, para guru lebih banyak menggunakan podcast yang sudah ada alih-alih membuatnya sendiri. Saat guru dapat membuat podcast secara mandiri, hal itu dapat meningkatkan *bonding* antara guru dan siswa. Siswa pun lebih mengenal siapa yang memberikan materi dan meningkatkan keyakinan mereka terhadap materi yang diberikan. pada pelatihan ini, guru ditugaskan untuk mencoba membuat podcast terkait materi yang mereka berikan kepada siswa.

Materi selanjutnya adalah Quiziz dan Edpuzzle. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi guru. berdasarkan hasil prapelatihan guru-guru telah sering menggunakan Quiziz. Oleh karena itu, pemateri hanya memberikan penguatan dan mengembangkan bagaimana quiziz ini dibuat dengan lebih menarik. Aplikasi yang belum banyak diketahui guru adalah aplikasi edpuzzle. Aplikasi ini merupakan aplikasi dimana guru dapat memanfaatkan video sebagai bahan evaluasi. Saat pelatihan guru sangat antusias dalam mencoba aplikasi ini, karena guru sering menggunakan video dalam kegiatan

pembelajaran tetapi tidak membuat evaluasi terkait video tersebut.

Setelah seluruh materi diberikan, guru diwajibkan untuk mengerjakan tugas berupa media pembelajaran berdasarkan materi yang telah diberikan. Kemudian, media pembelajaran yang telah dikembangkan, diimplementasikan dalam bentuk microteaching. Kegiatan Microteaching dilaksanakan secara luring di SMKN 1 Kabupate Sukabumi.

Berdasarkan hasil tugas yang dikerjakan oleh para guru, dapat terlihat bahwa kemampuan guru dalam literasi digital meningkat. Para guru juga menjadi lebih kreatif dalam mengolah media pembelajaran.

Hasil yang dicapai dari kegiatan pematieran di minggu pertama ini yaitu sebagai berikut. 1. Para peserta terlihat antusias dan cukup aktif dalam mengikuti kegiatan pematieran tersebut yang dibuktikan dengan beberapa pertanyaan di akhir sesi. 2. Para peserta menjadi lebih mendalami dan memiliki kemampuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran bahasa moda flipped di ruang kelas mereka masing-masing. 3. Para peserta menjadi lebih siap untuk menyiapkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan metode flipped learning. 4. Para peserta menjadi lebih siap untuk mengimplementasikan pemanfaatan media pembelajaran di dalam flipped learning bahasa asing di ruang kelasnya setelah masa pandemi nanti.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini selesai, tim PkM menyebarkan angket pascapelatihan untuk mengetahui persepsi dan pandangan mereka terhadap keseluruhan kegiatan untuk mendukung bukti hasil yang dicapai. Terdapat empat pertanyaan: apa yang mereka peroleh, rencana pembelajaran yang seperti apa yang mereka akan terapkan, bagaimana kesan mereka secara umum, dan harapan di kegiatan-kegiatan selanjutnya. Diagram di 35 bawah ini menggambarkan hasil coding pendapat mereka mengenai apa yang mereka sudah dapatkan dari pelatihan ini.

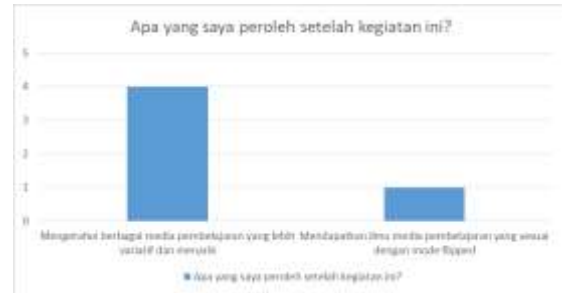
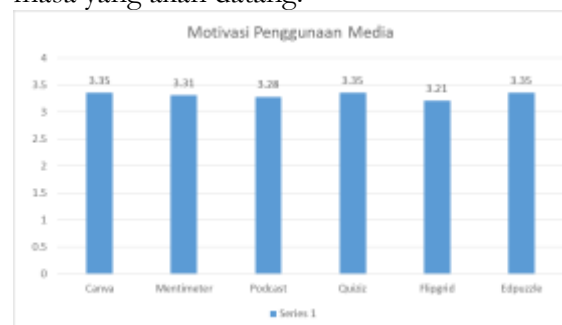


Diagram 1. Hasil Angket Pascapelatihan

Gambar diagram balok di atas menunjukkan bahwa terdapat dua hal utama yang mereka peroleh setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan penguatan pengembangan media pembelajaran bahasa moda *flipped* ini. Empat guru berpendapat bahwa mereka memperoleh pemahaman lebih mengenai media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik dari konsep *flipped learning*. Satu guru lainnya menyatakan bahwa dia memperoleh pemahaman mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran moda *flipped*.

Diagram di bawah ini menggambarkan hasil coding pendapat mereka mengenai rencana pemanfaatan media pembelajaran di masa yang akan datang.



Grafik 2. Tingkat Motivasi guru dalam menggunakan media

Berdasarkan grafik di atas seluruh guru merasa termotivasi untuk menggunakan beragam teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas. Hal tersebut terlihat dari motivasi guru dalam menggunakan canva sebesar 3.35 yang berarti sangat termotivasi, lalu motivasi dalam menggunakan aplikasi mentimeter sebesar 3.31 yang berarti termotivasi, aplikasi Podcast sebesar 3.28 (termotivasi); Quiziz sebesar 3.35 (Termotivasi); Flipgrid sebesar 3.21

(termotivasi); dan edpuzzle sebesar 3.35 (sangat Termotivasi).

Adapun beberapa poin yang menjadi catatan untuk tindak lanjut ke depan yang telah dirumuskan oleh tim pengabdian kepada masyarakat untuk mencapai luaran kegiatan yang maksimal. Poin pertama yaitu berkaitan dengan rencana kerja sama dengan pihak sekolah SMKN 1 Sukabumi, Kabupaten Sukabumi. Kerja sama ini ditujukan guna melanjutkan silaturahmi serta praktik baik khususnya dalam implementasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran bahasa moda *flipped* di sekolah tersebut. Poin kedua yaitu berkoordinasi dengan media massa di wilayah Bandung untuk mempublikasikan kegiatan tersebut. Poin ketiga yaitu melakukan analisis hasil pengembangan media pembelajaran berbasis ICT yang telah dibuat dan dikumpulkan oleh peserta untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan model pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran bahasa moda *flipped* pascapandemi. Model tersebut diharapkan dapat diadopsi dan digunakan di sekolah, khususnya sekolah-sekolah mitra PkM dan umumnya sekolah menengah atas di wilayah Jawa Barat.

SIMPULAN

Adapun beberapa poin yang menjadi kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini sebagai berikut.

1. Kondisi kegiatan belajar mengajar para peserta guru di lingkungan sekolah sekitar Kabupaten Sukabumi mengalami perubahan dan transisi serta adaptasi namun masih belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran bahasa moda *flipped* yang interaktif.
2. Para peserta guru di lingkungan sekolah sekitar Kabupaten Sukabumi masih memerlukan penguatan untuk bisa mengembangkan media pembelajaran bahasa moda *flipped* yang interaktif.

Program pengabdian kepada masyarakat ini memperoleh persepsi dan umpan balik yang baik dari para peserta guru khususnya dalam pemberian penerangan atau

wawasan mengenai konsep, prinsip, langkah-langkah, serta contoh dari pengembangan media pembelajaran bahasa moda *flipped* yang interaktif dan dalam sesi praktik langsung dan diskusi terpumpun secara luring.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiryousefi, M. (2017). The incorporation of flipped learning into conventional classes to enhance EFL learners' L2 speaking, L2 listening, and engagement. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 13(2), 1–15. <https://doi.org/10.1080/17501229.2017.1394307>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65-77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Fitryanisa, F., & Azimah, S. M. T. (2019). Media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *semnabama*, 3, 19-37. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/view/441>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT Dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Se-Kecamatan Seluma. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60-69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i1.14911>
- Ilana, V. R., Hidayat, E., & Mardasari, O. R. (2021). Pengembangan media podcast untuk keterampilan menyimak mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa

- Mandarin Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 151-161. <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p151-161>
- Izzatunnisa, L., Suryanda, A., Kholifah, A. S., Loka, C., Goesvita, P. P. I., Aghata, P. S., & Anggraeni, S. (2021). Motivasi belajar siswa selama pandemi dalam proses belajar dari rumah. *Jurnal pendidikan*, 9(2), 7-14.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press. <http://digilib.unimed.ac.id/41218/>
- Mannahali, M., Azizah, L., & Hasmawati, H. Penerapan media pembelajaran Quizlet dalam keterampilan menulis cerita bergambar (Bild schreiben) bahasa Jerman pada masa pandemi Covid-19. In *Seminar Nasional LP2M UNM*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/25233>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Mehring J. (2018). The flipped classroom. In: J. Mehring, A. Leis. (eds) *Innovations in flipping the language classroom*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-6968-0_1
- Merliana, N. P. E., & Tantri, N. N. (2019). Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(02), 214-225.
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. Pengembangan video animasi berbasis animaker pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739-748.
- Nisa, K. (2021). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar* [Skripsi]. UIN Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/>
- Pasal 1 ayat 9 Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Sari, V. P., Munaris, M., & Prasetya, R. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 10(1 Apr), 1-9.
- Suhartono. (2017). Menggagas Penerapan Pendekatan Blended Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*, 177-188. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v7i2.9379>
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 229-250. <https://www.jurnal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/132>