



LEARNINGAPPS UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA DAN SMP

¹Yeni Ernawati, ²Andina Muchti, ³Hastari Mayrita, ⁴Ayu Puspita Indah Sari, ⁵Yolanda

Universitas Bina Darma

email: yeni.ernawati@binadarma.ac.id, andina.muchti@binadarma.ac.id, hastari_mayrita@binadarma.ac.id,
ayupuspita.indahsari@binadarma.ac.id, lanyolanda30@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kompetensi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai wujud profesionalitas guru. Selain itu, situasi pembelajaran saat ini masih dalam proses adaptasi dari daring ke luring, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang beragam, serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran bauran dan diakses menggunakan *smartphone*. Kegiatan ini diikuti oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA dan SMP di Kabupaten Ogan Ilir. Adapun bentuk kegiatan ini adalah sosialisasi dan pelatihan. Pada kegiatan sosialisasi, guru diberikan informasi dan bentuk pengaplikasian *learningapps* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pelatihan, guru dilatih dan dibimbing secara bertahap untuk membuat media pembelajaran menggunakan *learningapps* sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan. Dari kegiatan ini, ada 24 guru SMP dan SMA yang telah mempublikasi media pembelajaran tentang materi Bahasa Indonesia di <https://learningapps.org/>. Setelah mengikuti kegiatan ini, guru dapat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan karakteristik peserta didiknya sehingga tujuan pembelajaran tercapai, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci :

Bahasa Indonesia,
Media
Pembelajaran,
Learningapps,
Guru

ABSTRACT

This service activity is an effort to improve the quality and competence of Indonesian language teachers as a form of teacher professionalism. In addition, the current learning situation is still in the process of adapting from online to offline, so teachers need a variety of learning media that can be used in the mixed learning process and accessed using smartphones. This activity was attended by high school and junior high school Indonesian language subject teachers in Ogan Ilir District. The form of this activity is socialization and training. In socialization activities, teachers are given information and forms of application for learning apps as Indonesian language learning media. In training activities, teachers are trained and guided in stages to create learning media using learning apps in accordance with the Indonesian language learning material being taught. From this activity, there are 24 junior high and high school teachers who have published learning media about Indonesian material at <https://learningapps.org/>. After participating in this activity, the teacher can create learning media that are appropriate to Indonesian learning materials and the characteristics of the students so that learning objectives are achieved and learning becomes more enjoyable, increasing students' interest in and motivation towards Indonesian subjects.

Keywords:

Indonesian
Language,
Learning Media,
Learninapps,
Teachers

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan dan maraknya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, maka guru-guru perlu meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran di kelas. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Dosen dan Guru, Pasal 7 yang menjelaskan prinsip profesionalitas seorang guru, diantaranya adalah memiliki komitmen meningkatkan mutu pendidikan, memiliki kompetensi sesuai bidang tugas, serta memiliki kesempatan untuk mengembangkan keprofesionalannya secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat. Peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran sebagai wujud penerapan prinsip profesionalisme dilakukan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi di bidang pendidikan.

Selain itu, kondisi saat ini dengan proses pembelajaran yang masih dalam proses adaptasi akibat pandemi Covid-19, yaitu proses pembelajaran yang bersifat bauran antara pembelajaran luring dan daring. Ditambah lagi dengan kondisi peserta didik yang terbiasa belajar menggunakan *handphone* dan internet sebagai sarana belajar utama. Kedua hal tersebut menjadi problematikan dan tantangan bagi para guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik saat belajar.

Problematikan dan tantangan tersebut juga melanda para guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Ogan Ilir. Banyak sekali pelatihan-pelatihan untuk peningkatan kompetensi guru dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tetapi belum spesifik pada pengaplikasiannya dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, MGMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA Kabupaten Ogan Ilir bekerja sama dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia untuk mengadakan pelatihan peningkatan kompetensi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan kabupaten Ogan Ilir di bidang pembelajaran.

Pengadaan pelatihan ini juga sebagai wujud profesionalisme guru untuk meningkatkan kompetensinya sebagai guru yang profesional. Sebagaimana Wiyoko, dkk. (2002) yang mengemukakan bahwa profesionalisme guru ditunjukkan dengan melakukan pengembangan profesinya dengan menambah pengetahuan seiring dengan perkembangan keilmuan yang ada, khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran. Sehingga, guru mampu mengelola kelas dan peserta didiknya dengan baik melalui model pembelajaran, metode, strategi dan media pembelajarannya sehingga bisa meningkatkan kemampuan dan minat belajar peserta didiknya.

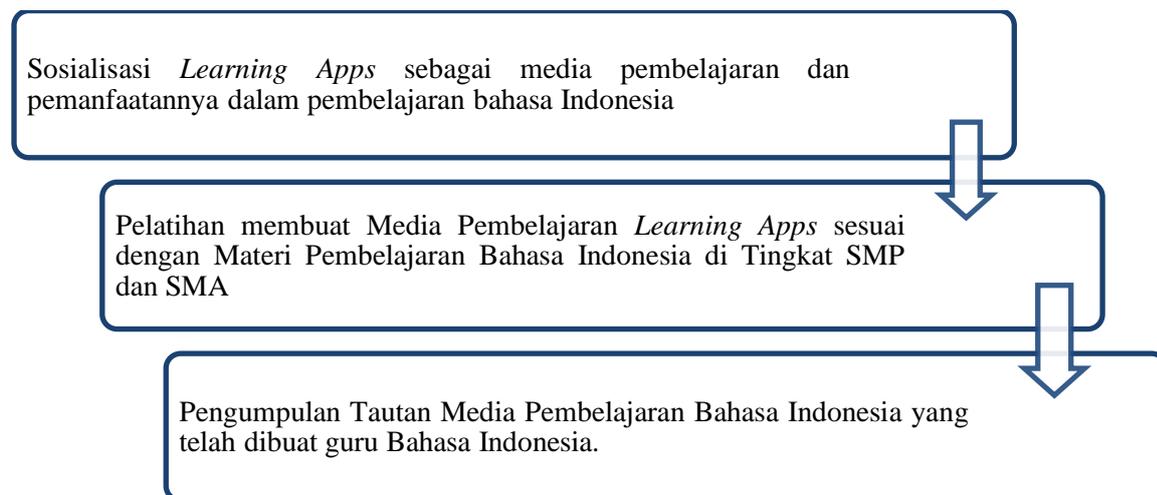
Pelatihan di bidang pembelajaran ini dikhususkan pada pemanfaatan *Learning apps* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, dkk., 2013). Jadi, dalam merencanakan pembelajaran, guru juga perlu menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik, serta merancang dan membuat media pembelajaran tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik, guru perlu merancang dan membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi (Sulwana, 2018).

Saat ini, dalam proses pembuatan media pembelajaran, guru dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran, berupa aplikasi daring. Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran adalah *Learning apps*. *Learning apps* merupakan salah satu perangkat daring berupa aplikasi permainan berbasis pembelajaran (*game-based learning*) yang dapat diakses secara gratis berbahasa Inggris. *Learning Apps* memiliki banyak *template* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa Indonesia. *Template* yang tersedia di *Learning Apps* di antaranya adalah *Matching Pairs*, *Group Assignment*, *Number Line*, *Simple Order*, *Freetext Input*, *Matching Pairs on Images*, *Multiple Choice Quiz*, *Cloze Text*, *Group Puzzle*, *Crossword*, *Word grid*, *Guess the Word*, *Quiz with Text Input*, dll. *Template-template* tersebut dapat dipilih oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Adapun tujuan dari PkM ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Indonesia dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam membuat media pembelajaran tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melaksanakan PkM ini, diharapkan para guru dapat membuat satu media pembelajaran tentang materi pelajaran bahasa Indonesia yang telah, sedang atau akan diajarkannya serta dapat dimanfaatkan oleh guru-guru Bahasa Indonesia yang juga mengakses *Learning Apps*. Selain itu, PkM ini juga memberikan manfaat kepada pelaksana kegiatan, yaitu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia untuk saling berbagi pengetahuan dan keterampilan mengajar Bahasa Indonesia kepada para pendidik lainnya.

METODE

Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Learning Apps*. Sasaran kegiatan ini adalah guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Ogan Ilir. PkM ini dilaksanakan selama selama 10 JP yang terbagi dalam 2 hari, secara luring dan daring. Adapun rangkaian kegiatannya sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Rangkaian Kegiatan PkM

Tahap sosialisasi, meliputi (a) menjelaskan penggunaan aplikasi *Learning apps*, penjelasan fitur-fitur learning apps; pemanfaatan learning apps untuk pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP dan SMA, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Tahap pelatihan, meliputi (a) praktik pembuatan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks menggunakan *Learning Apps*, (b) melakukan tanya jawab selama praktik; (c) pengumpulan tautan media pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dibuat pada tautan *google forms* berikut <https://forms.gle/SmqbhTcighzZgoNm8> untuk dilakukan pengumpulan dokumen hasil pelatihan serta evaluasi bagi hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta pelatihan.

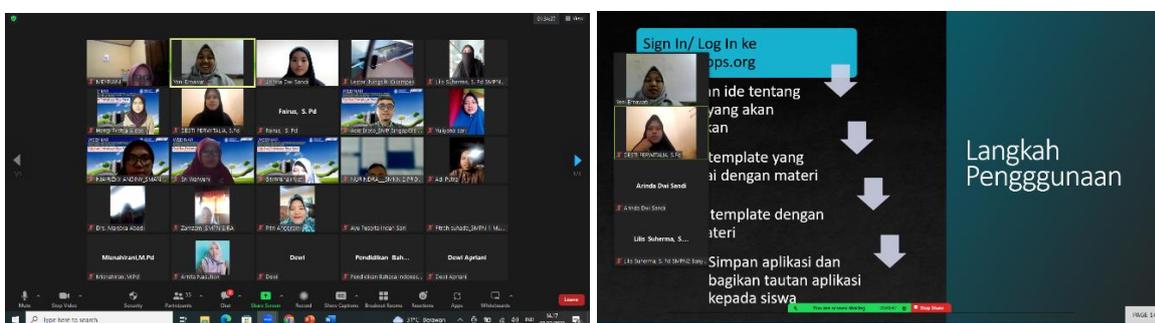
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan *Learning apps* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru SMP dan SMA ini merupakan wujud kerjasama antara Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan MGMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA, Kabupaten Ogan Ilir. Kegiatan ini dilakukan secara luring dan daring. Pada 1 Desember 2022, sosialisasi sekaligus penandatanganan MoU secara luring yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Secara luring ini sosialisasi diikuti oleh 25 orang guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Ogan Ilir.



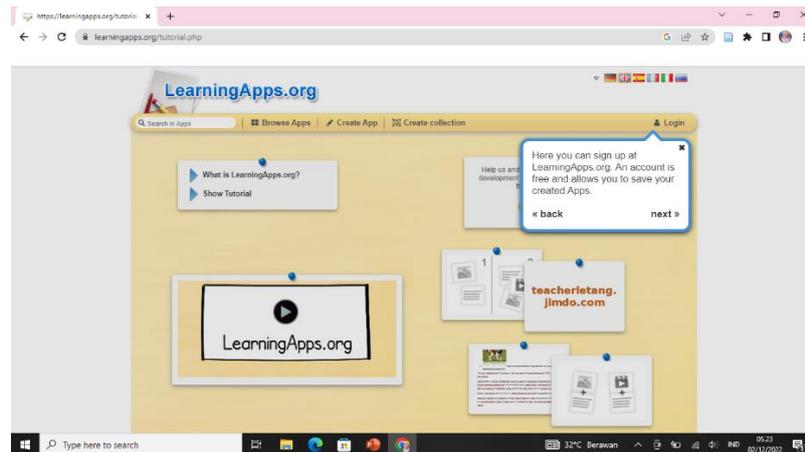
Gambar 2. Sosialisasi Penggunaan *Learningapps* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia secara Luring di SMA Negeri 3 Tanjung Raja

Pada 2 Desember 2022, dilanjutkan dengan sosialisasi Penggunaan *Learningapps* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring melalui zoom meeting pada tautan berikut <https://us06web.zoom.us/j/81403880968?pwd=OVIUR08zREpKRXpzd2o3Z0NaN3V4Zz09> untuk memfasilitasi guru-guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang berhalangan datang ke SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Sosialisasi secara daring ini diikuti oleh 55 partisipan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA, baik dari Kabupaten Ogan Ilir, maupun daerah-daerah lainnya. Pada kegiatan sosialisasi, penyusun menjelaskan tentang fitur-fitur *Learningapps* dan template-template *Learningapps* yang sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun contoh media pembelajaran *Learningapps* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah penyusun buat dan digunakan sebagai contoh dapat diakses pada tautan <https://learningapps.org/27878461>. Pada contoh tersebut, template yang digunakan adalah *crossword* (teka-teki silang) dengan materi struktur teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 3. Sosialisasi Penggunaan *Learningapps* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring melalui aplikasi Zoom Meeting

Setelah sosialisasi, penyusun bersama tim memberikan pelatihan penggunaan *Learningapps* langkah demi langkah sehingga partisipan dapat menghasilkan satu media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Learningapps* untuk dikumpulkan dan dievaluasi. Pada langkah pertama, penyusun menunjukkan proses mengakses dan masuk (*login*) pada <https://learningapps.org/>. Pada langkah ini, partisipan juga dibimbing untuk membuat akun *Learningapps*.



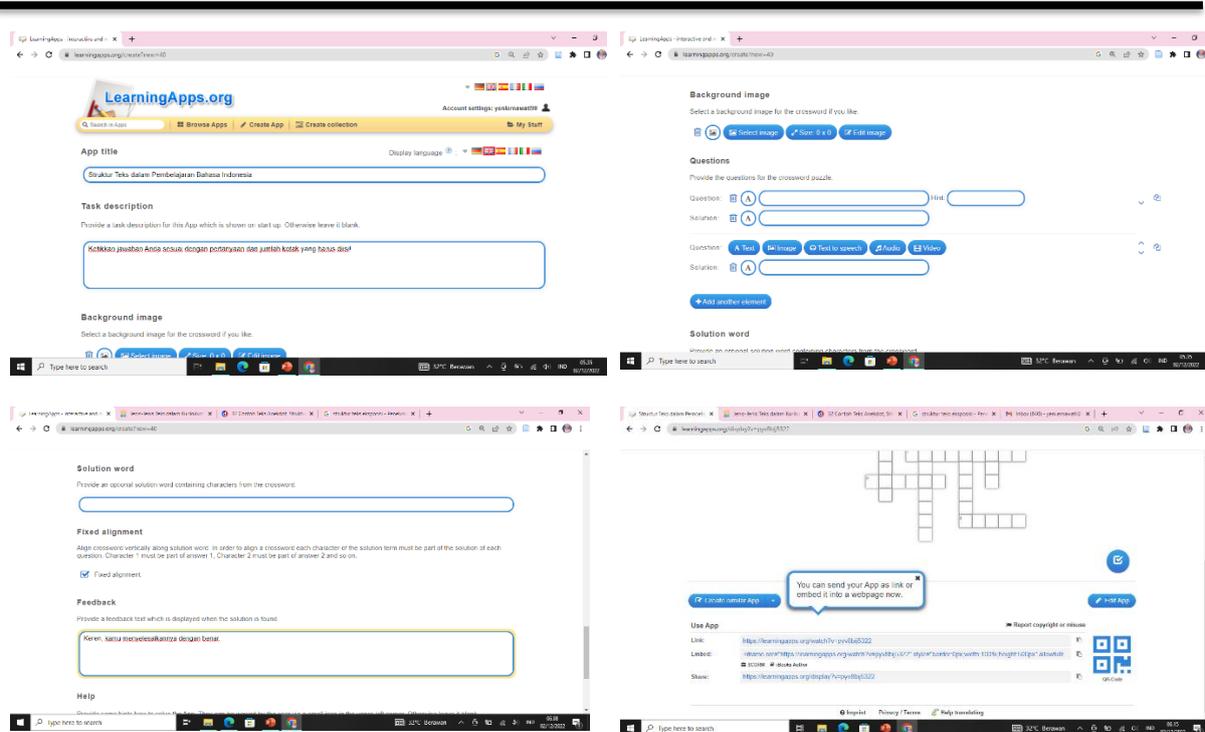
Gambar 4. Langkah 1 Login ke Learningapps

Pada langkah kedua, partisipan diminta untuk menentukan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan disajikan di *Learningapps*. Misalnya struktur teks pada teks debat atau unsur kebahasaan pada teks fabel, dll. Setelah memilih materi, partisipan dibimbing untuk memilih template yang sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 5. Langkah 2 Pemilihan Template Untuk Menyajikan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada langkah 3, partisipan dibimbing untuk mengisi materi Bahasa Indonesia pada template yang telah dipilih. Pertama, dimulai dengan mengisi judul media pembelajaran. Kedua, menulis kalimat perintah atau instruksi. Ketiga, memilih gambar latar belakang untuk tampilan media pembelajaran. Tahap ini bersifat opsional, partisipan boleh melewatinya atau disesuaikan dengan kreativitas guru atau karakteristik peserta didik. Keempat, mengisi pertanyaan ataupun pernyataan berkaitan dengan materi pembelajaran dengan jumlah yang disesuaikan minimal 5 pertanyaan atau pernyataan. Kelima, membuat kalimat umpan balik (*feedback*) sehingga peserta didik termotivasi saat menyelesaikan tugas. Keenam, menyunting, menyimpan, dan membagikan media pembelajaran yang telah dibuat.



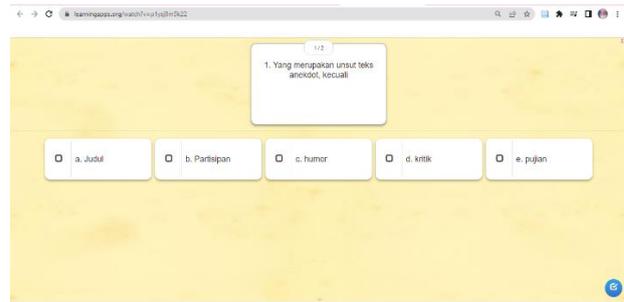
Gambar 5. Langkah 3 mengisi template *Learningapps* dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia

Selama proses pelatihan dan pembimbingan ini, ada beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh partisipan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan *Learningapps*. Secara ringkas pertanyaan yang disampaikan oleh partisipan merujuk pada fungsi *Learningapps* sebagai instrumen evaluasi. Jadi, *Learningapps* dimanfaatkan sebagai media untuk menyajikan materi pembelajaran dengan bentuk yang menarik berbentuk permainan edukatif. Guru dapat memanfaatkannya untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan peserta didik tentang suatu materi, tetapi tidak untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik tersebut. Selain itu, *Learningapps* dapat digunakan untuk meningkatkan suasana semarak belajar di kelas (*ice breaking*).

Dari hasil pembimbingan ini, 24 partisipan dari 55 partisipan dapat menyelesaikan tugas membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Learningapps* serta mengumpulkannya. Guru SMP yang mengumpulkan hasil media pembelajaran yang dibuat ada 10 orang sedangkan guru SMA yang mengumpulkan hasil media pembelajaran yang telah dibuat ada 14 orang. Partisipan lainnya belum mengumpulkan karena terkendala pembuatan pertanyaan atau pernyataan yang berbobot jadi masih membutuhkan waktu yang lebih lama. Selain itu, banyak partisipan yang masih terkendala dengan bahasa yang digunakan pada aplikasi yaitu bahasa Inggris. Berikut ini beberapa media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, tentang materi *Struktur Teks pada Bahasa Indonesia kelas VII; Unsur Teks Anekdote; Teks Naratif; Teks Berita*.



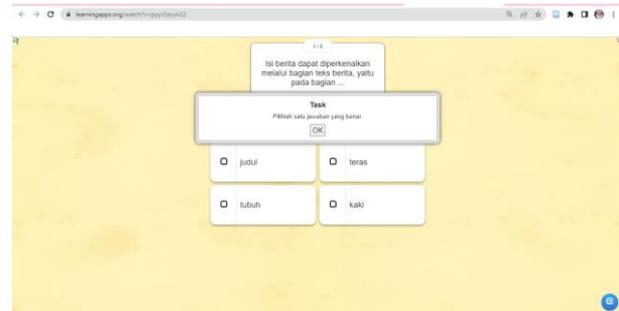
<https://learningapps.org/display?v=pss4wqp7n22>



<https://learningapps.org/watch?v=p1ysj8m5k22>



<https://learningapps.org/watch?v=pzcyj8fk22>



<https://learningapps.org/watch?v=pyyr2xcun22>

Gambar 6. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan *Learningapps* yang dibuat Oleh Partisipan.

Setelah menyelesaikan sosialisasi dan pelatihan ini, partisipan dapat memanfaatkan *Learningapps* sebagai salah satu media untuk menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan *smartphone* dalam proses pembelajaran secara positif. Sebagaimana dengan pelatihan yang dilakukan oleh Trisnawati, dkk. (2022) tentang *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Guru SMAN 18 Tebo* dengan hasil memberikan pelatihan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video interaktif yang diunggah ke youtube. Penyajian materi berbentuk video interaktif yang diunggah ke youtube dianggap efektif dan memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa internet dan media sosial membantu proses pembelajaran secara menyenangkan.

Dengan sosialisasi dan pelatihan ini, guru juga memiliki kepercayaan diri untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan membagikannya secara publik sehingga dapat digunakan oleh guru-guru lainnya yang mengajar mata pelajaran yang sama. Guru menjadi salah satu penyumbang media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik lainnya. Selaras dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh Hakiki, dkk. (2022) tentang *Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Aplikasi Google Sites di SMK Negeri 4 Bungo* diketahui bahwa kompetensi guru di SMKN 4 Bungo meningkat dalam merancang media pembelajaran menggunakan Google Sites sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, serta meningkatkan rasa percaya diri guru-guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam layanan digital pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat merencanakan, menyusun, dan mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik di tengah proses adaptasi pembelajaran bauran dari daring ke luring seperti pendapat Fussalam, dkk. (2022) melaksanakan PkM Program SITOGA (*Sing, Story, and Games*) dengan hasil kegiatan berupa peserta PkM, yaitu guru TK mengenal lagu berbahasa Inggris, serta mengkombinasikannya dengan gerak serta merencanakan kegiatan pembelajaran dengan aktivitas yang menyenangkan melalui permainan. Partisipan juga dapat belajar bahasa Inggris dalam memahami penggunaan *Learningapps*.

KESIMPULAN

Sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan *Learningapps* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan mutu dan kompetensi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP dan SMA di Kabupaten Ogan Ilir, maupun guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana pun berada sebagai wujud profesionalisme guru. Guru perlu meningkatkan mutu dan kompetensinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah belajar membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini, yaitu dengan teknologi sebagai sarana utamanya. Salah satu sarana untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi adalah <https://learningapps.org>. Dengan sosialisasi dan pelatihan ini, guru dapat membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan yang menarik, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia. Guru juga dapat menambah jumlah media pembelajaran yang telah dikembangkannya sehingga media pembelajaran yang digunakan di kelas lebih beragam.

PERSANTUNAN

Alhamdulillah, penyusun haturkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan kelancaran dalam pelaksanaan kegiatan PkM dan penulisan artikel ini. Penyusun mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Darma yang telah mensupport pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga Bapak Lukmanulhakim, S.Pd., M.M selaku ketua MGMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMA dan Bapak Alamsyah, M.Pd. selaku ketua MGMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP, Kabupaten Ogan Ilir, yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun untuk berbagi ilmu dengan para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Ogan Ilir, serta memfasilitasi kegiatan sehingga dapat berjalan lancar dan sukses.

REFERENSI

- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fussalam, Y., Wenny J, S., & Daniel, P. (2022). Program “Sitoga” (Sing, Story, And Games): Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Guru Tk Desa Senaung Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 7-15. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.822>
- Hakiki, M., Sabir, A., Putra, Y., Ridoh, A., & Fauziah, F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Aplikasi Goole Sites Di Smk Negeri 4 Bungo. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 59-64. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.791>
- Sulwana, Siti. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Bidang Studi PAI di SMKN 1 Rupert Utara, Kecamatan Rupert Utara. *Skripsi*. Riau: Universitas Islam Riau.
- Trisnawati, W., Lestari, R., Habibah, N., Oktavia, D., Balti, L., Kurniawan, R., & Ellbas, C. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru Sma N 18 Tebo. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 30-38. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.836>
- Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen. (30 Desember 2005). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>
- Wiyoko, T., Putra, R., Hidayat, P., Habibie, Z., & Agrita, T. (2022). Sosialisasi Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (Pkb) Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 135-140. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.947>