



Pendampingan Penerapan Teknologi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Menengah Pertama

Th. Laksmi Widyarini (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Desy Rufaidah (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Coliva Nisrina (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Maria Putri Nugraheni (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Amadhea Ardha Candra (Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

Alamat email Koresponden: theresia_laksmi@ustjogja.ac.id

Abstrak

Memanfaatkan aplikasi dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki umpan balik guru. Lewat aplikasi, pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif dan menarik, yang mendorong keterlibatan siswa. Aplikasi juga dapat meningkatkan akses siswa terhadap materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, aplikasi juga bisa membantu guru dalam memberikan umpan balik. Dengan fitur otomatisasi, aplikasi dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa tentang tugas atau kuis yang dikerjakan. Ini tidak hanya membantu siswa untuk segera mengetahui di mana mereka membuat kesalahan dan cara memperbaikinya, tetapi juga membebaskan guru dari beban kerja yang berlebihan sehingga mereka dapat fokus pada aspek pembelajaran yang lain. Lebih jauh, beberapa aplikasi juga menyediakan analitik pembelajaran yang membantu guru dalam memahami progres siswa dan merencanakan strategi pembelajaran yang lebih efektif secara individual. Sehingga, aplikasi pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam pendidikan modern. Kata Kunci: aplikasi pembelajaran, keterlibatan siswa, umpan balik guru

Abstract

Utilizing apps in the learning process has great potential to increase student engagement and improve teacher feedback. Through apps, learning can become more interactive and interesting, which encourages student engagement. Apps can also improve students' access to subject matter anytime and anywhere, allowing them to learn at their own pace. In addition, apps can also assist teachers in providing feedback. With the automation feature, apps can provide instant feedback to students on their assignments or quizzes. This not only helps students to immediately know where they made mistakes and how to correct them, but also frees teachers from excessive workload so they can focus on other aspects of learning. Furthermore, some apps also provide learning analytics that help teachers understand student progress and plan more effective learning strategies on an individualized basis. Thus, learning apps can be an invaluable tool in modern education.

Keywords: learning apps, student engagement, teacher feedback

Pendahuluan

SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan adalah salah satu SMP swasta yang ada di kota Yogyakarta. SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan ini berlokasi di Jalan Tamansiswa No.25 F, lokasi ini berada di tengah pusat kota Yogyakarta. SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan sama seperti SMP pada umumnya yang ada di Yogyakarta, memiliki berbagai sarana dan fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah seperti ruangan kelas, ruangan guru, lapangan upacara, perpustakaan, ruangan UKS, ruang BK, kantin sekolah, serta kamar mandi guru dan siswa.

Mata pelajaran Bahasa Inggris sudah menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan Mulai dari jenjang Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, dan Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas. Pada tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, bahasa Inggris biasanya merupakan mata pelajaran tidak wajib atau mata pelajaran ekstrakurikuler. Sementara itu, di tingkat SMP dan SMA, Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib. Sayangnya, meski merupakan mata pelajaran wajib, tidak sedikit siswa SMP yang tidak menyukai bahasa Inggris. Kebanyakan dari mereka beranggapan bahwa belajar bahasa Inggris itu sangat sulit dan tidak menyenangkan. Kesulitan yang dialami para siswa ini mau tidak mau membuat mereka malas dan kurang semangat ketika pembelajaran bahasa Inggris dilakukan di kelas. Mereka cenderung menjadi siswa yang pendiam tanpa mau tahu penjelasan guru, atau bahkan menjadi siswa yang ribut karena tidak ingin pembelajaran bahasa Inggris berlangsung di kelasnya. Banyak juga dari mereka yang sebenarnya ingin menjawab, ingin bertanya tapi takut salah karena tidak paham bahasanya. Karena anggapan bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit, partisipasi siswa di kelas menjadi masalah yang cukup sering terjadi bahkan terjadi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rezeki dan Sagala (2021), ditemukan indikasi bahwa siswa memiliki pemahaman yang rendah dalam belajar bahasa Inggris. Mereka buruk dalam menguasai part of speech dalam bahasa Inggris. Temuan lain adalah bahwa dari 30 siswa, hanya sekitar 10 siswa yang aktif berpartisipasi di kelas. Tentu saja, ini adalah masalah yang cukup serius untuk sebuah kelas. Karena partisipasi kelas menentukan keberhasilan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran bahasa siswa dipengaruhi oleh partisipasi mereka. Mustafa dkk. (2010) mengklaim bahwa siswa yang berpartisipasi aktif di dalam

kelas diharapkan mendapatkan hasil yang lebih baik. Artinya partisipasi siswa dalam kelas harus sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran.

Masalah yang sama tentang kurangnya partisipasi siswa di kelas bahasa Inggris, juga terjadi di kelas 7 SMP Taman Dewasa IP Yogyakarta. Ketika guru mulai belajar bahasa Inggris, mereka akan ribut, tidak mendengarkan penjelasan guru dan ada yang diam saja. Ketika pembelajaran berlangsung, yang seharusnya terjadi adalah adanya timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Padahal, yang terjadi justru sebaliknya. Siswa justru akan sibuk melakukan hal lain ketika guru menjelaskan dan hanya akan diam atau menjawab seenaknya ketika guru bertanya. Permasalahan tersebut muncul biasanya disebabkan oleh guru yang tidak memberikan umpan balik yang tepat kepada siswanya. Terkadang guru hanya memberikan pertanyaan tanpa memberikan umpan balik yang baik kepada siswa atau guru hanya fokus mengingatkan kelompok siswa yang sering ribut. Hal inilah yang membuat siswa malas untuk menjawab. Sehingga tidak ada aksi-reaksi yang baik dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan. Masalah ini sebenarnya dapat diatasi dengan memberikan umpan balik lisan langsung, memberikan sistem skor poin bagi siswa yang aktif menjawab, atau memberikan umpan balik tertulis kepada siswa. Menurut Clynes & Raftery (2008), melalui umpan balik, ini membantu pertumbuhan belajar siswa, memberikan arahan dan membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar karena juga meningkatkan motivasi dan harga diri mereka. Sejalan dengan itu, menurut Abdullah (2013) umpan balik konstruktif langsung meningkatkan dan menukar keterampilan komunikasi siswa dan hasil belajar karena terjadi dalam “mengurangi jarak, meningkatkan kedekatan, mencerminkan rasa suka dan pengaruh, dan meningkatkan simulasi sensorik antara komunikator.” Artinya sangat penting bagi guru untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan juga segera, agar siswa menjadi lebih antusias, percaya diri dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris.

Kegiatan Abdimas ini, yang berjudul: Penerapan Teknologi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Menengah Pertama memiliki beberapa sasaran utama. Pertama, adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan platform dan alat digital yang membantu dalam penyampaian materi, penilaian, dan umpan balik, sehingga memfasilitasi pengajaran dan belajar yang lebih efisien. Kedua, adalah untuk meningkatkan umpan balik guru melalui

aplikasi. Dengan aplikasi, guru dapat memberikan umpan balik secara real-time dan personal, sehingga siswa menerima tanggapan langsung atas pekerjaan mereka dan dapat segera memahami dan memperbaiki hasil belajar mereka.

Metode

Penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi pendekatan yang semakin umum dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu metodenya adalah pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi online seperti BOOKR dan film tiga dimensi (3D).

BOOKR Class adalah aplikasi yang menyimpan ratusan buku digital interaktif sebagai platform pendidikan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Aplikasi yang berasal dari Hongaria ini dapat membantu guru dalam mempersiapkan bahan ajar serta memudahkan dalam pemberian tugas dan menilai kemampuan siswa. Dalam satu aplikasi, siswa dapat berlatih membaca, mendengarkan, mengeja, pengucapan, kosa kata, dan tata bahasa. Aplikasi BOOKR Class dapat diakses melalui smartphone, tablet, dan PC, yang dapat diunduh melalui Android, iOS, Windows, dan Mac. Aplikasi ini juga dapat diakses secara online maupun offline. Peneliti berpendapat bahwa aplikasi ini cocok untuk siswa khususnya siswa kelas 8 SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta. Kelas BOOKR memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa. Aplikasi ini berisi cerita-cerita klasik dan rakyat serta buku-buku favorit terkini di dunia. BOOKR Class juga telah bekerjasama dengan penerbit buku ternama seperti Oxford University Press, Blue Apple Books, Albert Whitman & Co, White Star Kids, Edutainment Licensing, dan Moomin.

Berdasarkan kamus Oxford advanced learner, film adalah serangkaian gambar bergerak yang direkam dengan suara yang menceritakan suatu kisah, ditayangkan di televisi atau di bioskop/bioskop. Arti film adalah rangkaian gambar bergerak yang direkam dengan suara yang menceritakan suatu cerita, ditayangkan di televisi atau di bioskop/bioskop. Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa film sama dengan film. Namun dalam penelitian ini penulis akan menggunakan film karena lebih sesuai dengan judul penelitian ini. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan film sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Film animasi menggunakan gambar dengan animasi untuk menyampaikan cerita, menghidupkan karakter, dan menunjukkan emosi. Animasi digunakan dalam "The Magician's Elephant" untuk mewakili dunia mistis, situasi spektakuler, dan kejadian yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Animasi memungkinkan terciptanya dunia yang berbeda, perluasan batas realitas, dan ekspresi imajinasi tanpa batas.

Selain itu, film animasi kerap menarik perhatian anak-anak dan remaja karena gaya visualnya yang menarik, penggunaan warna-warna cerah, dan karakternya yang menarik atau memikat. Penonton muda dapat memahami cita-cita rumit dan alur cerita yang disajikan melalui animasi. Penggunaan animasi dalam konteks "The Magician's Elephant" menawarkan keajaiban visual dan memperkuat unsur fantasi dalam cerita.

Manfaat yang Diperoleh

Penggunaan BOOKR memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam peningkatan keterlibatan siswa dan umpan balik guru. Pertama, BOOKR memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dengan menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik, dan lebih mudah dicerna.

BOOKR memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan fitur-fitur seperti animasi dan efek interaktif, siswa dapat terlibat aktif dalam menjelajahi konten, menggali lebih dalam, dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain manfaat untuk siswa, BOOKR juga memberikan manfaat bagi guru dalam hal umpan balik. Guru dapat melacak kemajuan dan partisipasi siswa dengan lebih baik melalui alat analitik yang disediakan oleh BOOKR. Ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah kepada siswa, mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih, dan secara efektif merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Dengan demikian, penggunaan BOOKR dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu guru dalam memberikan umpan balik yang lebih baik. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Penggunaan film animasi dalam pembelajaran membawa sejumlah manfaat signifikan dalam peningkatan keterlibatan siswa dan umpan balik guru. Pertama-tama, film animasi memiliki daya tarik visual yang kuat yang dapat memikat perhatian siswa. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mengaktifkan imajinasi, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dicerna.

Film animasi juga memungkinkan guru untuk menggambarkan konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Dengan memanfaatkan elemen-elemen animasi seperti grafik, efek visual, dan pergerakan, guru dapat menjelaskan materi dengan lebih efektif dan menarik siswa dalam proses pembelajaran. Selain manfaat untuk siswa, film animasi juga memberikan manfaat bagi guru dalam hal umpan balik. Guru dapat menggunakan film animasi untuk mengukur pemahaman siswa, memeriksa tingkat keterlibatan mereka selama pembelajaran, dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih. Dengan informasi ini, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih terarah dan merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan film animasi dalam pembelajaran menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan interaktif bagi siswa. Hal ini juga memberikan guru alat yang kuat untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih baik, menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif.

Simpulan

Penggunaan BOOKR dalam pembelajaran di sekolah adalah langkah positif menuju integrasi teknologi dalam pendidikan. BOOKR, dengan kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, audio, dan video, dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Ini memberikan guru alat yang kuat untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, kesuksesan penggunaan BOOKR dalam pembelajaran tergantung pada pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum dengan cara yang efektif. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa teknologi ini harus digunakan dengan bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan persiapan yang tepat dan penerapan yang cermat, BOOKR dapat menjadi tambahan berharga dalam upaya untuk

meningkatkan pembelajaran di sekolah dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan BOOKR dalam pembelajaran di sekolah perlu dipastikan bahwa teknologi ini digunakan secara terintegrasi dan bermakna. Pertama, guru perlu memahami sepenuhnya fitur dan potensi BOOKR serta cara menggunakannya dalam konteks pembelajaran. Guru harus melibatkan siswa dengan menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, penting untuk berkolaborasi dan berbagi ide antara rekan guru untuk menggali kreativitas dalam pemanfaatan BOOKR. Selain itu, penggunaan BOOKR harus mencerminkan inklusivitas, dengan memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses dan mengikuti materi dengan baik. Terakhir, evaluasi terus-menerus tentang efektivitas penggunaan BOOKR dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa sangat penting. Dengan pendekatan yang berfokus pada pengajaran yang efektif dan inovatif, BOOKR dapat menjadi alat yang berharga untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di sekolah.

Secara keseluruhan, penggunaan film animasi dalam pembelajaran di sekolah adalah alat yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks. Namun, keberhasilan implementasi film animasi dalam pembelajaran bergantung pada pemilihan konten yang tepat, pelatihan guru yang memadai, serta sumber daya yang tersedia. Faktor penghambat seperti keterbatasan sumber daya dan keterampilan, serta kurangnya pelatihan guru, perlu diatasi dengan solusi alternatif seperti kolaborasi dengan ahli animasi atau penggunaan sumber daya online yang sudah ada. Dengan perencanaan yang baik, film animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkaya pengalaman pembelajaran di sekolah, memotivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Penggunaan film animasi dalam pembelajaran di sekolah baik dilaksanakan secara bijak dalam proses pengajaran. Pertama, sekolah sebaiknya melakukan evaluasi yang cermat tentang topik atau konsep yang paling cocok untuk disampaikan melalui film animasi. Pemilihan konten yang tepat adalah kunci keberhasilan. Selanjutnya, pelatihan guru dalam pembuatan dan penggunaan film animasi harus menjadi prioritas. Guru harus memahami cara menggunakan alat dan perangkat lunak yang diperlukan serta bagaimana mengintegrasikannya dalam kurikulum. Kolaborasi dengan ahli animasi atau

pemanfaatan sumber daya online yang sudah ada juga bisa sangat bermanfaat. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa film animasi tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi diintegrasikan dengan baik dalam tujuan pembelajaran. Terakhir, evaluasi terus-menerus tentang efektivitas penggunaan film animasi dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk memastikan bahwa metode ini benar-benar memberikan manfaat kepada siswa. Dengan pendekatan yang cermat dan persiapan yang matang, penggunaan film animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran di sekolah.

Referensi

- LP3M. (2023). *Buku Pedoman Abdimas*. Yogyakarta: UST
- Nation, ISP. & Macalister, John. (2010). *Language curriculum design*. New York: Routledge
- Widyarini & Rufaidah. (2023). *Utilizing learning applications in improving class engagement of secondary high school students*. Manuskrip Penelitian Payung - unpublished. UST. Yogyakarta