

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU BAHASA JEPANG DI KABUPATEN BULELENG

Yeni¹, Kadek Eva Krishna Adnyani², Gede Satya Hermawan³

Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA
yeni.rahman@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to assist Japanese language teachers in Buleleng Regency in creating and developing interactive Japanese learning media. The training participants were twelve Japanese language teachers who were members of the Japanese Language MGMP in Buleleng Regency. The method used was training accompanied by discussion, question and answer, and performance/practice. The evaluation of activities includes three aspects, namely process evaluation, outcome evaluation, and program evaluation. The process evaluation through observation showed that the participants were enthusiastic during the training. The result evaluation showed that the participants were able to make interactive Japanese learning media very well. Furthermore, program evaluation conducted by distributing questionnaires to participants showed a positive attitude towards training activities.

Keywords interactive learning media, japanese language, training

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membantu guru bahasa Jepang di Kabupaten Buleleng dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif bahasa Jepang. Peserta pelatihan sebanyak dua belas orang guru bahasa Jepang yang tergabung dalam MGMP Bahasa Jepang Kabupaten Buleleng. Metode yang digunakan yaitu diklat/pelatihan disertai diskusi, tanya jawab, dan unjuk kerja/praktik. Evaluasi kegiatan mencakup tiga aspek, yaitu evaluasi proses, evaluasi hasil, dan evaluasi program. Evaluasi proses melalui kegiatan observasi/pengamatan menunjukkan bahwa peserta berantusias selama pelatihan berlangsung. Evaluasi hasil menunjukkan bahwa peserta mampu membuat media pembelajaran interaktif bahasa Jepang dengan sangat baik. Selanjutnya, evaluasi program yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada peserta menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan pelatihan.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, bahasa Jepang, pelatihan

PENDAHULUAN

Salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media atau alat bantu sangat membantu kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar (Munadi, 2008). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mempunyai kelebihan membantu para guru dalam

menyampaikan pesan pembelajaran lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa (Usman dan Asnawir, 2002). Melalui media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Selain itu media juga dapat mengatasi rasa jenuh saat belajar di kelas (Tafanao, 2018).

Perkembangan IPTEK membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada media

pembelajaran yang digunakan untuk mengajar di kelas. Dalam perkembangannya, media pembelajaran yang diperlukan siswa saat ini adalah media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang harus dikenalkan oleh guru kepada siswa di era Revolusi Industri 4.0. Peran teknologi dalam pembelajaran dapat membantu memberikan visualisasi/gambaran materi pembelajaran dan alat bantu siswa untuk dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu (Parwati et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mendukung proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran saat ini, yaitu media pembelajaran berbasis TIK yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan media itu sendiri. Media pembelajaran yang mempunyai sifat interaksi dua arah tersebut disebut media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk dapat menguasai teknologi dan mengembangkan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Namun, berdasarkan observasi awal diketahui guru bahasa Jepang di Kabupaten Buleleng masih sedikit yang mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kebanyakan guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di internet seperti PPT Interaktif dan video pembelajaran di *Youtube*. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menjadi tuntutan tersendiri bagi guru bahasa Jepang di Kabupaten Buleleng. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru bahasa Jepang di Kabupaten Buleleng melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif.

METODE

Pelatihan ini menggunakan dua metode, yaitu metode pelatihan (diklat) dan pendampingan (unjuk kerja). Pertama, metode pelatihan (diklat) dilakukan dengan memberikan pengetahuan kepada guru bahasa Jepang tentang media pembelajaran interaktif. Selanjutnya dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Guru diberikan kesempatan tanya jawab dan diskusi untuk membahas secara lebih intens dan mendalam tentang pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang.

Kedua, metode pendampingan (unjuk kerja). Kegiatan pendampingan dilakukan oleh narasumber pelatihan untuk melihat kemajuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *narakeet* serta memberikan masukan/saran terkait kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pelatihan

Persiapan pelatihan dilakukan dalam waktu kurang lebih satu bulan selama bulan Agustus 2024. Persiapan pelatihan meliputi persiapan administrasi seperti membuat surat undangan yang ditujukan kepada MGMP Bahasa Jepang Kabupaten Buleleng sebagai peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain itu, menyiapkan surat peminjaman ruang yang digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan. Persiapan lainnya, yaitu berkoordinasi dengan narasumber pelatihan untuk menyusun materi terkait media pembelajaran interaktif, membuat angket/kuesioner pelatihan, dan membuat sertifikat pelatihan untuk panitia, peserta, dan narasumber.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Pada hari Jumat tanggal 6 September 2024 bertempat di ruang Common Room

lantai 3, Fakultas Bahasa dan Seni, Undiksha telah dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Peserta pelatihan adalah guru bahasa Jepang yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang Kabupaten Buleleng seperti terlihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Peserta Mengikuti Pelatihan

Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan dan laporan ketua pelaksana kegiatan PKM sekaligus membuka kegiatan pelatihan secara resmi oleh Yeni, S.Pd., M.Pd.. Selanjutnya, sambutan dari ketua MGMP Bahasa Jepang Kabupaten Buleleng, yaitu Yulia Suamarheni, S.S. sebagai perwakilan dari MGMP Bahasa Jepang Kabupaten Buleleng. Setelah sambutan dan pembukaan pelatihan selesai, dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan oleh narasumber.

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif disampaikan oleh narasumber pertama Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S. M.Si yang merupakan staf dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Narasumber pertama memberikan pemaparan materi tentang media pembelajaran interaktif seperti terlihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Narasumber Pertama

Materi tentang media pembelajaran interaktif meliputi pengertian media pembelajaran interaktif, jenis media pembelajaran interaktif, kelebihan media pembelajaran interaktif dan lain-lain. Selama penjelasan materi, peserta pelatihan sangat berantusias. Hal itu dapat dilihat saat diskusi bersama yang dilakukan oleh narasumber dan peserta pelatihan.

Setelah pemaparan materi pertama selesai, dilanjutkan dengan pemaparan materi praktik pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *narakeet* yang disampaikan oleh narasumber kedua Gede Satya Hermawan, S.S. M.Si. yang juga merupakan staf dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha seperti terlihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Narasumber Kedua

Saat praktik pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *narakeet*, peserta pelatihan dipandu narasumber mulai dari awal pembuatan akun hingga media pembelajaran interaktif jadi. *Narakeet* merupakan aplikasi yang dapat mengubah teks menjadi audio. Aplikasi ini memfasilitasi pembuatan media pembelajaran interaktif khususnya untuk keterampilan menyimak/mendengarkan. Peserta pelatihan diajarkan bagaimana cara memasukkan teks yang akan diubah menjadi audio, menyetting audio sehingga hasil media pembelajaran yang dibuat sesuai yang diharapkan dan mencapai tujuan pembelajaran. Setelah penjelasan semua materi, dilanjutkan kegiatan diskusi dan tanya jawab antara narasumber dan peserta pelatihan agar peserta lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh narasumber.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif diakhiri dengan melakukan evaluasi, yaitu evaluasi aspek proses, evaluasi aspek hasil, dan evaluasi aspek program. Evaluasi aspek proses menggunakan instrument lembar observasi/pengamatan. Hasil observasi/pengamatan menunjukkan bahwa selama pelatihan berlangsung peserta sangat aktif dan berantusias. Terdapat kendala yang ditemukan selama pelatihan, yaitu sinyal internet dari peserta pelatihan yang kurang stabil sehingga tidak dapat mengakses aplikasi *narakeet* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Solusi untuk mengatasi masalah ini, yaitu peserta pelatihan diminta berkelompok dengan peserta lain sehingga dapat berlatih bersama membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *narakeet*.

Setelah evaluasi proses, dilakukan evaluasi hasil dari unjuk kerja peserta pelatihan. Peserta diminta untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan

aplikasi *narakeet* dengan tema percakapan yang berkaitan dengan materi bahasa Jepang. Berdasarkan evaluasi hasil peserta pelatihan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan sangat baik. Hasil produk media yang dibuat oleh peserta pelatihan dapat diakses di link google drive berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Xs25d3YjvdK8BVwgipC1sN9cpv6E5tFz?usp=sharing>.

Evaluasi terakhir yang dilakukan, yaitu evaluasi aspek program kegiatan secara keseluruhan. Peserta pelatihan diberi kuesioner/angket kemudian diminta untuk mengisi angket terkait pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan kuesioner/angket diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Peserta merasa puas dengan pelaksanaan pelatihan, (2) Peserta menyampaikan bahwa pelatihan yang dilaksanakan sangat bermanfaat, (3) Materi yang disampaikan oleh narasumber mudah dipahami oleh peserta pelatihan, dan (4) Peserta pelatihan mengharapkan adanya pelatihan serupa dengan materi lain yang lebih bervariasi.

C. Pelaksanaan Pendampingan

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif secara luring/*offline* selesai kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan secara daring/*online* selama 2 minggu. Kegiatan pendampingan dilakukan untuk melihat kemajuan guru dalam membuat media serta memberikan masukan/saran terkait kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Selama kegiatan pendampingan peserta pelatihan sudah mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *narakeet*. Hal ini terlihat dari hasil media pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh peserta pelatihan yang kreatif dan bervariasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif terlaksana dengan baik. Kegiatan dievaluasi menggunakan evaluasi proses, evaluasi hasil, dan evaluasi program. Evaluasi proses menunjukkan bahwa peserta berantusias selama pelatihan berlangsung. Evaluasi hasil menunjukkan bahwa peserta mampu menguasai materi yang disampaikan oleh narasumber dan dapat membuat media pembelajaran interaktif bahasa Jepang dengan sangat baik. Selanjutnya, evaluasi program menunjukkan bahwa kegiatan dapat mencapai tujuan pelatihan.

Rancangan kegiatan selanjutnya sebagai tindak lanjut dalam program pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan pelatihan dengan materi lain yang lebih bervariasi, yaitu pelatihan dan pembuatan E-LKPD bagi guru bahasa Jepang di Kabupaten Buleleng. Hal ini sesuai dengan masukan/saran dari peserta pelatihan dalam kuesioner.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press. Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 219–231.
- Parwati, I. N. et al., (2023). Media Pembelajaran Interaktif-Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Positif Siswa. *Proceeding Senadimas Vol 8*.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukaktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 1(37), 27–33.
- Laili, I., Ganefri., Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *JIPP: Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
- Lee, J., Lim, C., & Kim, H. (2017). Development of an Instructional Design Model for Flipped Learning in Higher Education. *Education Tech Research Dev*, 65, 427–453.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Diva Press.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Invotec*, 9(2), 101–116.
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri untuk Membantu Siswa SMA Kelas X dalam Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942.