

Optimalisasi Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital

Sartika Dewi Harahap¹, Syamsiah Depalina Siregar², Dina Syarifah
Nasution³, Apriyanti Hasibuan⁴

STAIN Mandailing Natal^{1, 2, 3, 4}

Korespondensi: sartikadewihrp@stain-madina.ac.id¹, syamsiah.depalina1909@gmail.com²,
dinasyarifah@stain-madina.ac.id³, apriyantihsb@stain-madina.ac.id⁴

Abstract

Covid-19 pandemic that has not ended has created a more limited learning environment. Digital-based learning cannot be avoided for the sake of creating continuity of educational activities. Teachers as providers, instructors and assessors in the learning process must constantly upgrade their skills in dealing with the reality of students who are increasingly saturated with situations of limited patterns, media and access to learn. This community service contributes to the English teachers in Mandailing Natal district who are members of Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) especially in English subject. The method used in this activity is in the form of workshop and mentoring around digital-based English learning design, namely materials related to Melek IT for English teachers, the use of the Kine Master application in preparing creative learning videos, the use of an assessment platform through the dojo class application and the creation of creative E-books with flip book maker application. At the end of this mentoring activity, English teachers can make learning E-books used in teaching and assessing students in online classes more interesting and innovative so that the presentation of learning materials can be optimal.

Keywords: optimization, learning design, English subject, digital-based, community service

Abstrak

Masa pandemi Covid-19 yang belum berakhir menciptakan suasana belajar menjadi lebih terbatas. Pembelajaran berbasis digital tidak dapat dihindarkan demi terciptanya kelangsungan aktivitas pendidikan. Guru sebagai penyedia, pengajar dan penilai pada proses pembelajaran harus senantiasa *upgrade skill* dalam menghadapi realita peserta didik yang semakin jenuh akan situasi kondisi keterbatasan pola, media serta akses pembelajaran. Pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi kepada guru-guru bahasa Inggris di kabupaten Mandailing Natal yang tergabung kedalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa workshop dan pendampingan seputar desain pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital yakni materi yang berkenaan guru melek IT, Penggunaan aplikasi *Kine Master* dalam mempersiapkan video pembelajaran kreatif, penggunaan platform penilaian melalui aplikasi *dojo class* dan pembuatan E-book kreatif dengan aplikasi *flip book maker*. Akhir dari kegiatan pendampingan ini, guru bahasa Inggris dapat membuat E-book pembelajaran yang digunakan dalam mengajar dan melakukan penilaian kepada peserta didik dikelas daring lebih menarik dan inovatif sehingga penyuguhan materi pembelajaran dapat optimal.

Kata kunci: optimalisasi, desain pembelajaran, bahasa Inggris, berbasis digital, pengabdian kepada masyarakat

A. Pendahuluan

Dizaman ataupun di era yang serba canggih seperti saat ini, yang mana sering disebut dengan Era Revolusi Industri 4.0. Era ini sendiri merupakan era yang sedang dihadapi oleh beberapa negara berkembang seperti juga halnya Indonesia. Era dimana kehidupan manusia selalu tergantung pada kecanggihan alat teknologi dan informasi. Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) menurut Astini (2019), menjabarkan bahwa berdasarkan hasil observasi dan evaluasi awal mengenai kesiapan sebuah negara untuk menghadapi era ini yakni era revolusi industri 4.0, Negara Kesatuan Republik Indonesia diprediksi menjadi salah satu negara terkategori berpotensi tinggi. Hal ini, mengakibatkan Negara kita harus siap dengan tuntutan masa ini terutama di sektor Pendidikan.

Revolusi Industri menjadi sebuah pemetaan dalam dunia digitalisasi yakni disebut dengan revolusi digital. Revolusi digital sendiri terjadi karena perkembangan dunia komputerisasi dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Tjandrawinata (2016) dalam Astini (2019) mengatakan sebuah keunikan dari era ini yakni pengimplementasian sebuah inovasi ciptaan manusia atau yang disebut dengan *artificial intelligence*. Adapun maksud dari kalimat tersebut adalah manusia pada generasi berikutnya dirasa perlu untuk melakukan perubahan ilmu pengetahuan dalam upaya bertahan hidup di era canggih ini. Dengan demikian, dunia pendidikan dirasa perlu untuk menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan-perubahan yang ada, supaya tidak canggung dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang berasal dari generasi milenial dari sisi pedagogi, digital skills, literasi dasar, literasi teknologi, literasi manusia, penguatan pendidikan karakter dan kecakapan hidup. (Intan, 2018)

Menilik sekilas tentang peranan digitalisasi dalam Pendidikan sendiri yakni dapat mencakup segala aspek, seperti kenyataan yang kita tangkap sekarang ini seakan digitalisasi dapat menggantikan kedudukan buku, guru, dan sistem pembelajaran yang sebelumnya masih bersifat Konvensional. Hal ini dapat menimbulkan spekulasi bahwa pendidikan di masa yang akan datang akan bersifat lebih fleksibel, terbuka dan sudah pasti dapat diakses oleh semua kalangan, tanpa melihat segi umur, sosial, budaya, agama, ras ataupun pengalaman pendidikan itu sendiri. Wujud pendidikan di masa yang akan datang ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukan cuma berorientasi gedung sekolah saja.

Peranan IT atau digitalisasi dalam dunia pendidikan terkhusus pada pembelajaran bahasa Inggris, sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Berbagai aplikasi berbasis digital sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. Seperti yang diungkapkan Indrajut (2004) dalam Unnes (2009) bahwa fungsi teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini disebut dengan digitalisasi dalam pendidikan memiliki tujuh fungsi, yakni sebagai: a) gudang ilmu, b) alat bantu pembelajaran, c) fasilitas pendidikan, d) standar kompetensi, e) penunjang administrasi, f) alat bantu manajemen sekolah, dan g) infrastruktur pendidikan.

Seorang guru merupakan tenaga kependidikan yang harus memiliki kemampuan profesional sebagaimana yang telah tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu Pasal 28 ayat (3), yang diperoleh dengan menempuh pendidikan, pelatihan dan pengembangan diri, dimulai dengan keinginan dan kesanggupan dalam mempersiapkan, melakukan dan evaluasi pembelajaran dan lain-lain yang tentu masih berkaitan dengan tugas dan tanggung jawabnya seorang tenaga pendidik. Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) sendiri adalah wadah untuk saling berbagi pengalaman dan pengetahuan antar guru dalam mata pelajaran. Idealnya MGMP mampu meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional guru dalam bidangnya dan sebagai wadah terus memperbaharui informasi terkini tentang kebutuhan pembelajaran.

Kabupaten Mandailing Natal adalah sebuah kabupaten yang mempunyai demografis luas di Propinsi Sumatera Utara. Kabupaten Mandailing Natal juga memiliki beberapa sekolah unggul, didukung oleh Pemerintah Daerah yang sangat peduli dengan pendidikan dan tersedianya kampus Negeri yakni Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal serta beberapa guru bahasa Inggris yang aktif dan inovatif membuat MGMP bahasa Inggris di kabupaten Mandailing Natal yang dirasa perlu untuk selalu upgrade skill agar memiliki guru bahasa Inggris yang memiliki kompetensi profesional. Seyogyanya dengan MGMP, para guru bahasa Inggris dapat mengadakan kegiatan dalam pencarian informasi *update* dengan mengundang narasumber yang sesuai dengan kebutuhan. Hal ini berkenaan dengan konsep dibentuknya MGMP itu sendiri yang memiliki tujuan untuk mengubah budaya kerja anggota kelompok kerja atau musyawarah kerja (meningkatkan pengetahuan, kompetensi dan kinerja) dan mengembangkan profesionalisme guru melalui kegiatan-kegiatan pengembangan profesionalisme guru.

Dengan demikian perlu dilakukan *upgrade skill* untuk menghadapi *digital society* khususnya bagi guru bahasa Inggris yakni seputar materi desain pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital. Adapun pembaruan pengalaman yang lebih dibutuhkan guru saat ini tidak lari dari bagaimana guru dapat meleak IT, cara penggunaan aplikasi *Kine Master* untuk mempersiapkan video pembelajaran kreatif, penggunaan platform penilaian online melalui aplikasi *dojo class* dan yang paling dekat dengan kebutuhan peserta didik dalam pendalaman materi ajar oleh guru yaitu pembuatan *E-book* kreatif dengan memanfaatkan aplikasi *flip book maker*. Maka melalui perkembangan teknologi guru terkhusus guru bahasa Inggris, diharuskan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini untuk memudahkan pemahaman peserta didik dengan multimedia atau digital dalam pembelajaran. (Mandra Saragih, 2017)

KineMaster

Seorang guru dalam tugasnya, haruslah mampu mendesain bahan ajar atau media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif. Dengan hal tersebut diharapkan peserta didik memperoleh daya tarik tersendiri dan terhindar dari kata ‘bosan’ dalam belajar, terutama dalam proses belajar secara daring. Kesuksesan pembelajaran baik *online* ataupun *offline* akan begitu berpengaruh dari ketersediaan sarana atau media yang digunakan oleh guru. Karena semakin beragam sarana atau media yang

digunakan, baik pesan ataupun materi pembelajaran yang diterima peserta didik akan semakin optimal. Hematnya, terakomodasinya media yang variatif juga keragaman modalitas belajar peserta didik dalam pembelajaran terutama pembelajaran bahasa Inggris.

Menurut Khaira (2021) pemanfaatan media pembelajaran seperti bentuk animasi video adalah sebuah cara dari banyak cara yang guru terapkan dalam optimalisasi kemauan belajar peserta didik terkhusus pada mata pelajaran bahasa Inggris. Upaya penggunaan media pembelajaran yang diselipi dengan video diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mendalami teori ataupun materi pembelajaran yang terkategori mudah, sedang dan sulit di era digital. Pada media video animasi bisa merepresentasikan keberadaan guru milenial tatkala guru tersebut berhalangan hadir melakukan proses KBM secara tatap muka disebuah kelas. Media ini menjadi lebih berdampak pada masa pandemi covid-19 seperti sekarang yang memaksa pembelajaran diadakan secara virtual atau yang disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video profesional berfitur lengkap untuk perangkat berbasis iOS dan Android. Selain beberapa lapisan video, audio, gambar, teks dan efek, ini mendukung berbagai alat yang dapat digunakan guru untuk membuat video berkualitas tinggi. Dengan menampilkan video dan animasi dalam tema, kami membuat tema semenarik mungkin. Hal ini tidak hanya untuk mengajarkan teori, tetapi juga untuk memungkinkan siswa untuk fokus pada apa yang guru ajarkan. Selain itu, video *KineMaster* dapat membagikan *YouTube*, *WhatsApp* secara langsung atau dalam grup di platform media sosial seperti *Facebook*, *Google Classroom*, dan *Zoom Could Meeting*. Hal ini untuk memudahkan guru dalam mempublikasikan video dan agar siswa dapat dengan mudah mengaksesnya.

Dojo Class (Kelas Dojo)

Kurniawan et al (2020) dalam Kusuma et al. (2020) menyatakan bahwa semakin canggihnya teknologi dan dikarenakan bermunculannya platform, maka guru perlu selektif dalam memilih platform yang akan dipakai pada proses pembelajaran daring. Teknologi pada dasarnya memberikan kemudahan dalam segala aspek kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu aplikasi yang diperkenalkan dalam pendampingan ini adalah platform kelas dojo (*dojo class*) yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sejak awal kemunculan platform aplikasi LMS (*Learning Management System*) memang didesain dan ditujukan untuk pendidikan.

Kelas Dojo (*Class Dojo*) diciptakan untuk membantu guru dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan perilaku peserta didik. Informasi yang diperoleh akan dibagikan dan diperbarui oleh sistem sehingga guru dan orang tua dapat dengan cepat mengetahui perkembangan, perilaku dan kegiatan peserta didik yang merupakan anak mereka disekolah, terkhusus yang mereka lakukan di dalam kelas. Guru juga dapat menambahkan pilihan berupa perilaku baru ke dalam daftar sebagai bentuk evaluasi bagi siswa. Setiap kali guru menekan pilihan perilaku positif

atau negatif dari peserta didik, maka akan mengalami perubahan pada nilai mereka yaitu +1 atau -1 yang akan ditambahkan ke profil peserta didik di kelas tersebut.

Flip book Maker

Aplikasi *flip book Maker* adalah salah satu aplikasi pembuat *flip book*. *Flip book* di desain dengan jenis animasi klasik yang diciptakan dari sekumpulan lembaran-lembaran kertas menyerupai buku tebal yang bergerak. Nantinya disetiap halamannya digambarkan tentang proses kenapa bisa terlihat bergerak atau beranimasi. Disisi lain pembaca juga dapat seolah-olah membaca buku yang sebenarnya, dengan demikian pembaca mendapatkan pengalaman visual yang lebih baik pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu *flip book*. (Candra, 2016 : 30 dalam Fauzan et al., 2019).

Ide *flip book* sendiri sering digunakan untuk memperlihatkan animasi yang sekarang banyak diadopsi oleh pengembang pada beberapa jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan lainnya. *Software* sekarang dapat membuat animasi *flip book* dengan begitu beragam. Pada buku yang telah dibuat berjenis *flip book* sendiri tidak hanya teks dan gambar, video dan audio juga diselipkan dalam *flip book* yang diciptakan. *Flip book* ini merupakan booklet atau majalah yang biasanya dicetak secara fisik diatas kertas. Disisi lain adanya mekanisme pemograman tertentu, hasilnya dapat dijadikan satu bentuk digitalisasi untuk selanjutnya bisa digunakan seolah-olah sedang membuka lembaran-lembaran kertas pada layar monitor ataupun layar gadget. Pada desain *flip book* ini sendiri yang menarik dapat menimbulkan kesan eksklusifitas, elegan, dan inovatif.

Sugianto et al., (2017) menerangkan bahwa untuk *Kvisoft Flip book Maker* sendiri yang harus di instal pada sebuah PC ataupun notebook adalah *Kvisoft Flip book Maker*. Aplikasi ini adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *Kvisoft Flip book Maker* juga dapat membuat file PDF diubah seolah-olah menjadi sebuah majalah, Majalah Digital, *Flip book*, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain.

B. Pelaksanaan dan Metode

Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan pada guru bahasa inggris sekabupaten Mandailing Natal yang terhimpun dalam komunitas guru sejawat yang diberi nama Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). MGMP ini sendiri bukan komunitas baru dikalangan guru. Komunitas ini mengantongi legalitas dibawah dinas pendidikan provinsi dan memiliki kepengurusan penting terdiri dari yakni ketua, sekretaris, bendahara dan Ketua Bidang-bidang serta anggota aktif. Kepengurusan MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Mandailing Natal berada dibawah naungan kabupaten.

Adapun tahapan kegiatan terdiri dari dua kegiatan yang dilakukan yang dilakukan oleh tim PkM Dosen TBI STAIN Mandailing dan MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Mandailing Natal.

1. Tahap Persiapan Kegiatan.

Sebelum diadakan kegiatan ini, tim melakukan persiapan sebagai berikut:

- a) Membangun komunikasi dengan pengurus MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Mandailing Natal
- b) Menjalani komunikasi aktif, berdiskusi dan merumuskan kebutuhan kepengurusan MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Mandailing Natal
- c) Menyiapkan pemateri yang sesuai dengan kebutuhan MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Mandailing Natal
- d) Menentukan waktu dan tempat dilaksanakannya Workshop online dan kegiatan Pendampingan secara offline
- e) Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mendukung jalannya kegiatan ini.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

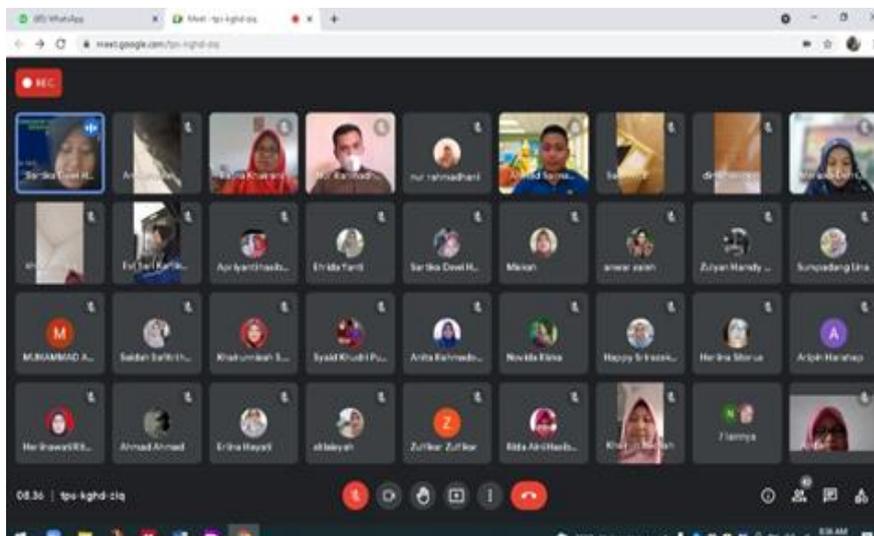
Berikut tahap pelaksanaan kegiatan:

Kegiatan 1:

Workshop online Guru Digital, Desain Pembelajaran Berbasis IT

Tema: Upgrade Skill, Hadapi Digital Social

Kegiatan dilakukan secara virtual pada platform *Google Meet* pada hari Jumat tanggal 10 bulan September tahun 2021 pukul 08.00 sampai dengan 16.00. Pada kegiatan Workshop online ini acara dipandu oleh ibu Ade Maryani, S.Pd, salah seorang guru Bahasa Inggris yang juga sebagai Anggota Aktif MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Mandailing Natal. Kegiatan ini berhasil menghadirkan 44 orang peserta yang berasal dari Guru-guru bahasa Inggris di Kabupaten Mandailing Natal.



Gambar 1. Kegiatan Workshop Online

Narasumber:

- a. Sartika Dewi Harahap, M.Hum, Dosen English IT pada Prodi TBI STAIN Mandailing Natal mengusung topik "Yok, Melek IT" dilanjut tanya jawab.
- b. Meriska Defriani, M.Kom, Dosen Teknik Informatika STT Wastukencana Purwakarta dengan topik yang diulas yakni "Aplikasi Video Pembelajaran

- menarik dan inovatif" bermuatan pengaplikasian *KineMaster* guna membuat ataupun memperindah video pembelajaran dilanjut tanya jawab.
- c. Ahmad Salman Farid, M.Sos, adalah seorang dosen Komunikasi STAIN Mandailing Natal yang menambah warna dan wawasan baru bagi guru-guru tentang Platform Pembelajaran Online yakni kelas dojo dilanjut tanya jawab.
 - d. Sulaiman Saleh Harahap, S,Kom selaku Ketua II DPP FOPPSI Cabdis Padang Sidempuan dengan topik yang diulas adalah Pembuatan Modul Pembelajaran Kreatif menggunakan Aplikasi *Flip book* dilanjut tanya jawab.

Kegiatan 2:

Kegiatan juga dilakukan secara offline dengan mengusung agenda Pendampingan Guru Digital, Desain Pembelajaran Berbasis IT dan Cetak yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 bulan Oktober tahun 2021 pukul 10.00 s/d selesai. Bertempat di laboratorium SMA Negeri 1 Panyabungan. Acara ini juga mendulang sukses dengan menghadirkan sebanyak 21 orang guru yang berasal dari sekolah-sekolah terdekat. Acara ini menghadirkan dua dari empat pembicara yang telah memberikan materinya dalam acara workshop online yang lalu yakni Bapak Sulaiman dengan praktek langsung Pembuatan E-Book pada Aplikasi *Flip book* Meker dan yang kedua adalah Bapak Ahmad Salman Farid, M.Sos dengan praktek langsung Implementasi Aplikasi Kelas Dojo.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan Offline

C. Hasil dan Pembahasan

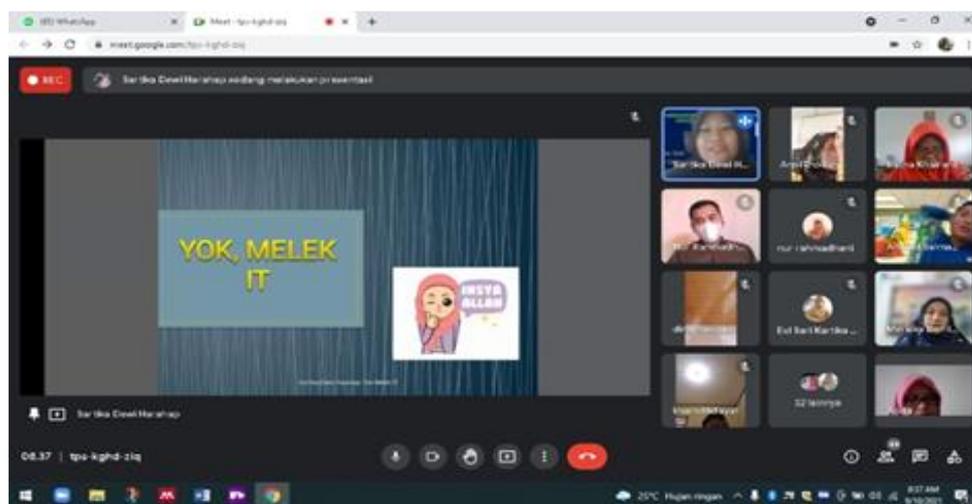
Tidak dapat dipungkiri lagi dibalik kata pesatnya perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi memicu adanya tuntutan global dalam dunia pendidikan. Hal ini karena akan selalu dan senantiasa ada cara penyesuaian diri pada sisi mutu pendidikan khususnya penyesuaian penggunaan digitalisasi. Secara Umum pemanfaatan dari teknologi atau digitalisasi dalam pembelajaran. Dengan demikian,

optimalisasi desain pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa inggris pun akan dapat terwujud.

Beberapa manfaat nyata digitalisasi dalam optimalisasi pembelajaran dapat dilihat pada peningkatan kualitas produk dan layanan dalam rangka percepatan proses belajar dan mengajar hal ini juga selaras dengan usaha meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar dan mengajar, muaranya semua dilakukan untuk memperbaiki kualitas dan produktifitas Sumber Daya Manusia dalam hal ini pendidik dan peserta didik.

Guru Melek IT

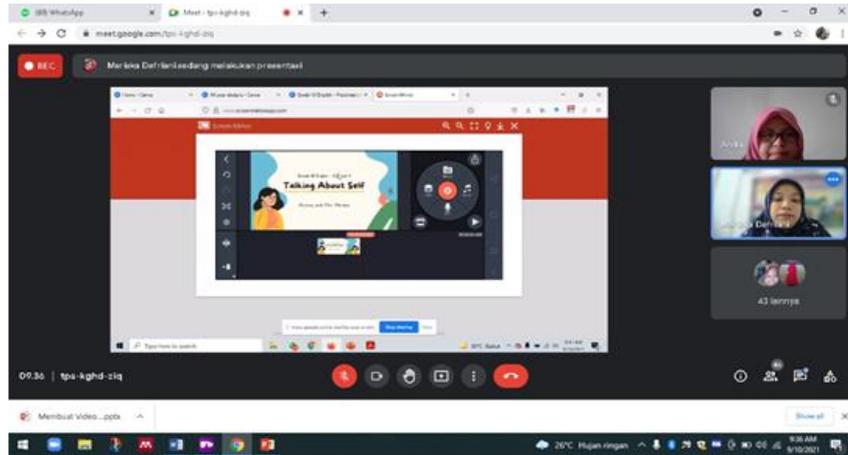
Berdasarkan paparan yang dikemukakan oleh narasumber pertama pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan ketua dari tim PkM dosen Program Studi Bahasa Inggris STAIN Mandailing Natal, beliau memberikan gambaran fakta guru di negara kita masih jauh dari kata melek IT dibandingkan dengan peserta didiknya sendiri. Fakta ini didapat beliau dari konten berita pendidikan yang banyak diulas pada media-media ataupun surat kabar ternama di Indonesia. Sebagai seorang dosen yang pernah juga berprofesi sebagai guru bahasa Inggris di Tingkat SMA dan juga pernah turut serta dalam wadah MGMP, beliau menyadari keberadaan MGMP sendiri menjadi wadah penting dalam menggali informasi dan wadah saling tukar pikiran tentang bagaimana mata pelajaran bahasa inggris ini diminati. Terlebih dalam keadaan pandemi covid 19 seperti saat ini. Tentu saja banyak sekali tantangan yang dihadapi, terutama dalam mendesain pembelajaran sehingga dapat tersampaikan dan dapat dipahami oleh peserta didik terutama karena pembelajaran diadakan dalam keadaan daring.



Gambar 3. Paparan Melek IT dengan Platform Google Meet

Membuat Video Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

Pemateri selanjutnya adalah Ibu Meriska Defriani, M.Kom, Dosen Teknik Informatika STT Wastukencana Purwakarta dengan topik yang diulas yakni "Aplikasi Video Pembelajaran menarik dan inovatif" bermuatan pengaplikasian *KineMaster* guna membuat ataupun memperindah video pembelajaran.



Gambar 4. Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Kine Master

Pada kesempatan workshop online ini, narasumber kedua memberikan penjelasan bahwa dalam melakukan editing video penting untuk melakukan persiapan yang matang agar editing video berjalan dengan dengan efektif dan efisien. Beliau juga memaparkan, penting bagi seorang guru untuk mengerti tahapan dalam persiapan melakukan editing video dan agar guru dapat:

- 1) menyiapkan materi pembelajaran yakni tujuan dan tema yang jelas.
- 2) menulis script untuk mempermudah pengambilan video.
- 3) membuat video original bisa dengan memanfaatkan latar *green screen* sebagai latar belakang video.
- 4) menyiapkan properti pendukung didalam video.
- 5) membuat judul yang menarik.
- 6) membuka Kinemaster dan lakukan editing video.

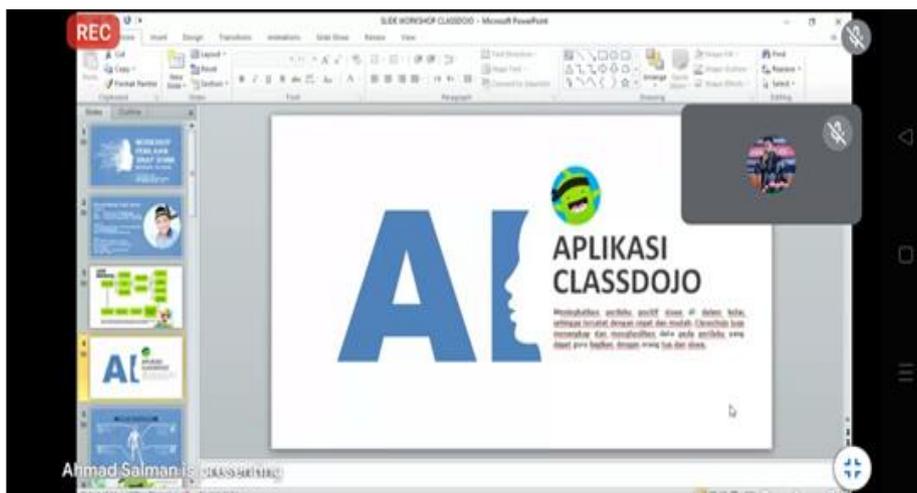
Beliau juga memaparkan seputar kelebihan dari aplikasi *KineMaster* yaitu:

- 1) langsung terintegrasi ke sosial media sehingga video ajar guru dapat menjangkau peserta didik secara cepat dan lebih tepat sasaran.
- 2) memiliki fitur-fitur yang super powerful dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun.
- 3) memberi efek transisi sehingga terlihat professional dan tidak berlebihan.
- 4) *user interface* yang simple sehingga memudahkan dalam proses penyuntingan.
- 5) layer multi untuk dapat menambahkan lebih dari satu layer baik gambar, teks, audio maupun video.

- 6) mempunyai filter warna dan fitur penyesuaian warna seperti *brightening*, mode gelap, dan saturasi.
- 7) volume *envelope* berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau music, menambah dan mengatur kompresor audio, dan
- 8) fitur kontrol kecepatan dan klip grafis.

Platform Penilaian melalui Kelas Dojo (Dojo Class)

Dalam pemanfaatan Platform Kelas Dojo (*Class Dojo*), aplikasi atau web yang dapat mendukung proses pembelajaran yaitu dengan pendekatan interaktif, komunikatif dan informative. Hal ini dikarenakan semua informasi dan data seputar pembelajaran dapat disebar oleh guru secara nyata kepada peserta didik dan juga langsung diterima oleh orang tua peserta didik. Karakteristik yang ada di *Class Dojo* sendiri yakni tampilan emoji atau gambarnya yang menarik, variatif dan disukai para peserta didik, terutama peserta didik di tingkat sekolah menengah terkhusus pada pembelajaran bahasa Inggris. Materi ini disampaikan oleh bapak Ahmad Salman Farid, M.Sos, yang merupakan seorang dosen Komunikasi STAIN Mandailing Natal yang menambah warna dan wawasan baru bagi guru-guru tentang Platform Pembelajaran Online yakni kelas dojo.



Gambar 5. Aplikasi Kelas Dojo pada Workshop Online

Pada kegiatan workshop online ini, guru atau peserta ditampung dalam wadah ataupun platform online *Google Meeting* dan pemateri memberikan materi terkait Media Pembelajaran Alternatif bernama Kelas Dojo (*Dojo Class*) yang bisa di manfaatkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh atau daring. Baik yang berbasis web maupun berbasis Aplikasi, baik yang Sinkron maupun yang asinkron. Seluruh peserta mengikuti kegiatan ini dan menyimak paparan dari pemateri tanpa ada praktek karena hanya menyampaikan materi secara umum dan bersifat memperkenalkan. Berharap peserta mau belajar secara mandiri dan mencoba beberapa Media Pembelajaran yang diperkenalkan oleh Pemateri.

Alasan utama dipilihnya kelas dojo karena mayoritas guru kesulitan dalam penilaian yang dibebankan kepada guru di kelas daring. Platform ini juga terkategori ringan kuota, mudah pengoperasiannya dan bisa terhubung secara langsung kepada orang tua. kemudian, pemateri mulai menyampaikan beberapa fitur yang ada di *dojo class* secara online, fiturnya yang disampaikan adalah cara mengundang peserta didik ke dalam kelas, mengisi absensi dan membuat instrumen tugas, portofolio dan bagaimana melakukan penilaian dalam *dojo class*.

Pada proses penyampaian materi, peserta workshop terlihat sangat antusias. terbukti dengan beberapa pertanyaan interaktif peserta secara langsung maupun pada kolom chat. Ini tentu merupakan respon yang mengindikasikan antusiasme peserta.



Gambar 6. Implementasi Aplikasi Kelas Dojo pada kegiatan pendampingan secara offline

Dalam kegiatan berikutnya yakni dalam suasana pendampingan offline, guru atau peserta di kumpulkan di ruangan laboratorium SMA Negeri 1 Panyabungan dan dengan pemateri yang sama juga memberikan materi terkait Platform Aplikasi pembelajaran dan penilaian Kelas Dojo (Dojo Class). Pemateri memberikan secara spesifik tentang penggunaan aplikasi kelas dojo.

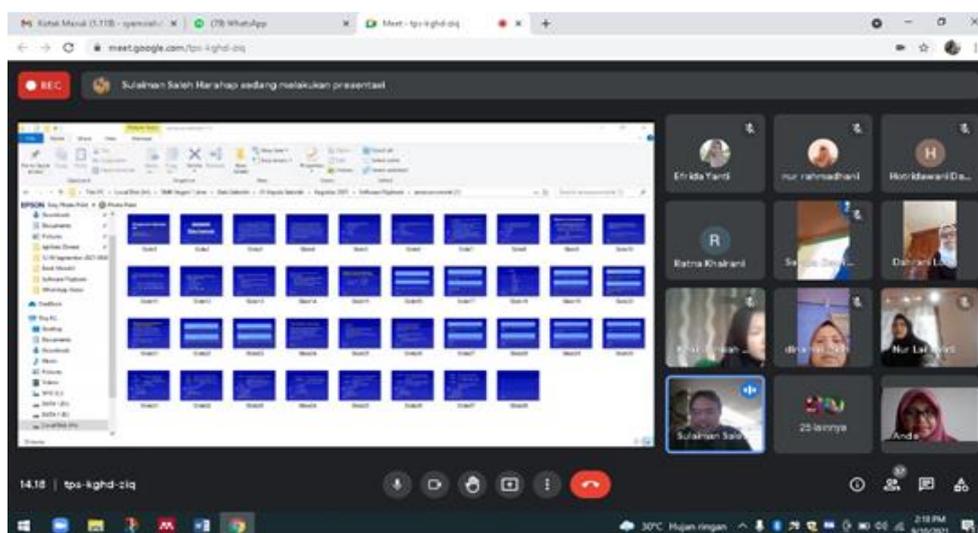
Sebelumnya Pemateri menjelaskan pentingnya Penggunaan aplikasi yang sesuai dengan karakter peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh sehingga guru perlu inovatif. Penyampaian materi dilakukan secara terstruktur dengan arahan dari pemateri langkah demi langkah yang diawali dengan pengenalan fitur-fitur kepada guru. Mayoritas guru sukses dalam penginstalan dan pendaftaran Akun Guru. Namun ada 1 guru yang terkendala ketika instalasi itupun dikarenakan *space memory smartphone* yang minim bukan karena kendala secara teknis di kelas dojo.

Pembuatan E-Book pada Aplikasi *Flip book Maker*

Flip book menurut Rahmawati et al., (2017) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Kelebihan *flip book* adalah membantu guru dalam menyiapkan bahan atau buku ajar lebih menarik sehingga membawa suasana berbeda pada kelas daring terutama terhadap hal-hal

abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Namun kekurangan *flip book* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang.

Pada kegiatan workshop online terjadi masalah yang dialami oleh pemateri dalam penyampaian dan penyajian langkah-langkah dalam pembuatan *flip book* menggunakan aplikasinya. Pemateri mengalami kendala dalam memperlihatkan proses implementasi atau yang lebih dikenal dalam dunia pembelajaran online berbasis digital yakni gagal *share screen*. Sebelum membagikan layar yang menampilkan aplikasi pembuat *flip book* tampilan pada layar ruang *google meeting* masih baik-baik saja. Alhasil pemateri menggunakan dua perangkat yang berbeda dalam penyampaian materi dan memperlihatkan proses menyiapkan *flip book* itu sendiri.



Gambar 7. Penyampaian Materi *Flip book* dalam kegiatan Workshop Online

Hal ini tentu saja membuat peserta workshop online menjadi kurang paham. Ditambah lagi waktu pemaparan memasuki waktu mendekati ashar. Peserta menginginkan adanya pendampingan secara offline untuk praktek membuat bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *flip book* terutama untuk materi bahasa inggris.

Melanjutkan materi pada saat workshop yang diadakan secara virtual pada platform *google meeting* beberapa waktu yang sudah berlalu, pemateri kembali lagi diundang untuk memaparkan langkah-langkah pembuatan modul ataupun buku ajar berbasis digital dalam hal ini *flip book*. Tentu saja hal ini menggugah antusias guru bahasa inggris yang tergabung dalam wadah MGMP Bahasa Inggris kabupaten Mandailing Natal. Pemateri juga sudah sangat dekat dengan peserta yakni bapak Sulaiman Saleh Harahap, S,Kom selaku Ketua II DPP FOPPSI Cabdis Padang Sidempuan.



Gambar 8. Mendesain E-book dalam bentuk *Flip book*

Tentunya materi dan pendampingan yang diberikan oleh pemateri diterima dengan sangat baik dan antusias oleh peserta. Seluruh peserta dengan semangat mengikuti dan mengaplikasikan langsung dari laptop mereka masing-masing. Namun lagi-lagi terjadi kendala pada ketersediaan bahan ajar yang sudah dirancang sebelumnya. Hampir total dari keseluruhan guru yang mengikuti pendampingan belum menyiapkan buku ajar berekstensi doc, docx ataupun pdf. Sangat disayangkan pasti bagi peserta. Namun hal ini tidak menjadi kendala besar. Para peserta pendampingan tetap serius dalam mempelajari proses dan langkah-langkah dalam membuat sebuah *flip book* jadi dengan memasukkan file berbentuk pdf yang ada didapat dari internet atau yang sudah tersedia dilaptop mereka.

D. Penutup

Simpulan

Setelah memaparkan seluruh rangkaian kegiatan, maka dari kegaitan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Guru sangatlah perlu untuk mengupgrade skill dalam bidang IT untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran, terlebih gaya pembelajaran dimasa pandemi seperti saat ini.
- 2) Teknologi bukan lagi hal yang wah yang tidak dapat dijangkau. Teknologi saat ini menjadi jembatan antara pelaku pendidik (guru) dengan sasaran (peserta didik) untuk dapat berkomunikasi secara dua arah secara lebih efektif dan efisien.

Saran

Masih banyak kekurangan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berlangsung ini. Maka perlu untuk lebih mengoptimalkan kegiatan lainnya di kemudian hari pada agenda-agenda pengabdian kepada masyarakat seterusnya seperti:

- 1) Merencanakan pendampingan dalam waktu yang lebih panjang.
- 2) Komunikasi dengan pihak mitra dan pengkondisian peserta pendampingan lebih intens agar sama-sama merumuskan kebutuhan sasaran kegiatan yang dirasa urgen untuk kebutuhan mengajar sehari-hari.

Ucapan Terimakasih

Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah kerja tim yang terdiri dari empat orang dosen Program Studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Mandailing Natal. Kegiatan ini tidak akan terjadi tanpa kerja sama yang baik antara ketua pelaksana dan anggota Tim. Ucapan terimakasih kami haturkan kepada MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Mandailing Natal terutama kepada ketua, sekretaris, bendahara dan ketua bidang program yang telah menerima kami sebagai mitra dalam suksesnya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(2018), 113–120.
- Fauzan, R., Yawati, J., & Ribawati, E. (2019). Pengembangan media flash *flip book* digital dalam pembelajaran sejarah sma materi sejarah lokal geger cilegon 1888 di sma negeri 1 cisaruas. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2), 30–38.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ict. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, 3, 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Kusuma, J. W., Jefri, U., Surnani, E., Pratiwi, I., & Kurniawan, E. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi classdojo sebagai upaya peningkatan pembelajaran jarak jauh bagi guru sd it bina bangsa di era kenormalan baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) - Aphelion*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.32493/jpka.v1i01.6906>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan media pembelajaran *flip book* pada materi gerak benda di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>
- Saragih, M. R. S. D. (2017). Efektifitas musyawarah guru mata pelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru bahasa inggris di kota binjai. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 289–307.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul virtual: Multimedia *flip book* dasar teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Unnes, F. B. S. (2009). Inovasi pembelajaran bahasa inggris berbasis ict dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1), 59–67.