

E-ISSN: 2613-9103

J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)

Volume 6, Nomor 2, Desember 2018: 79 – 83


 J-ADIMAS  
 Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

## PELATIHAN APLIKASI HOT POTATOES SEBAGAI BAHAN AJAR BERBASIS ICT GUNA MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU SDIT TELUKJAMBE TIMUR DAN SEKOLAH ISLAM AT-TAUBAH KARAWANG

Nina Puspitaloka<sup>1</sup>, Lia Meidina Budiana<sup>2</sup>

Universitas Singaperbangsa Karawang<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>ninapuspitaloka@yahoo.co.id, <sup>2</sup>liameidina07@gmail.com

### ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis wawancara terhadap guru-guru di SDIT NU Telukjambe Timur dan Sekolah Islam At-Taubah Karawang yang dilakukan pada bulan Maret 2018 di sekolah masing-masing teridentifikasi beberapa masalah pembelajaran di kelas, yakni: 1) rendahnya kesadaran guru akan pentingnya Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran; 2) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas; 3) rendahnya paparan (exposure) siswa terhadap akses materi ajar dan latihan yang interaktif dan menyenangkan; dan 4) Metode belajar konvensional yang kurang memotivasi siswa untuk belajar. Permasalahan yang teridentifikasi tersebut merupakan permasalahan yang mendesak untuk segera diatasi terutama mengenai rendahnya kesadaran guru dalam penguasaan teknologi dan menciptakan kelas multimedia. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan ketrampilan bagi guru-guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis ICT menggunakan Hot Potatoes. Hot Potatoes merupakan tool atau aplikasi untuk membuat Bank Soal interaktif berbasis web. Program Hot Potatoes terdiri atas enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran secara interaktif berbasis web. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk untuk mengakses soal-soal latihan materi pembelajaran. Metode pelatihan adalah dengan ceramah tentang Hot Potatoes, praktek secara langsung dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Hot Potatoes. Pelatihan ini telah berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan memperkenalkan media yang memuat soal-soal yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan sebagai media untuk berlatih siswa.

**Kata Kunci :** Bahan ajar ICT, *Hot Potatoes*

### PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini teknologi sudah memasuki dunia pendidikan. Teknologi sudah tidak bisa lepas dari dunia pendidikan. Bahkan siswa sudah bisa memuat berbagai informasi menggunakan teknologi dan juga bisa mendapatkan informasi atau pengetahuan bukan hanya disekolah dan dari guru saja melainkan mereka sudah bisa memuat pengetahuan secara mandiri lewat teknologi. Teknologi sudah bisa menjadikan pembelajaran berbasis multimedia yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pengajar dengan maksimal untuk membuat media bahan ajar yang modern. Akan tetapi, masih banyak tenaga pengajar yang belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran didalam kelas. Banyak pengajar yang masih menggunakan media tradisional. Namun, hal ini menyebabkan beberapa dampak negatif, salah satunya yaitu mempengaruhi tingkat motivasi anak dalam belajar karena pembelajaran yang membosankan. Sejalan

dengan latar belakang tempat tinggal siswa yang sebagian besar berasal dari daerah yang terpencil yang masih belum merasakamanfaat teknologi membuat mereka akan merasa asing atau sulit untuk mempelajarinya. Selain itu, masih banyak juga pengajar yang kurang paham tentang bagaimana cara penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* karena banyak tenaga pengajar yang masih kaku akan teknologi. Munculnya masalah tersebut membuat tim abdimas merancang pelatihan aplikasi *Hot Potatoes* sebagai bahan ajar berbasis *ICT* guna meningkatkan profesionalisme guru. Pelatihan ini diharapkan dapat memudahkan proses penyampaian materi bagi tenaga pendidik serta menarik minat untuk belajar bagi siswa. Karena, suatu kondisi yang menyenangkan, akan semakin menimbulkan emosi, perhatian, dan motivasi lebih. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan

bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Harmer, 2007; Reiser & Dick, 1996; Dudeney & Hockley, 2010). Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran, siswa akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, maka berkembang pula berbagai macam media pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus selalu tanggap terhadap perubahan.

Pada kenyataannya, media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Lebih lanjut, diharapkan para pendidik dapat berkreasi serta inovatif dalam merancang, dan mengembangkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan yang tentu saja memanfaatkan teknologi secara maksimal. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran bagi guru-guru di Sekolah Dasar akan pentingnya menguasai dan menerapkan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan; meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) guru Sekolah Dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis *ICT* menggunakan *hot potatoes*.

Berdasarkan hasil analisis wawancara terhadap guru di SDIT NU Telukjambe Timur dan Sekolah Islam At-Taubah Karawang yang dilakukan pada bulan Maret 2018 di sekolah masing-masing teridentifikasi beberapa masalah pembelajaran di kelas, yakni: 1) rendahnya kesadaran guru akan pentingnya Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK); 2) kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas; 3) rendahnya paparan (*exposure*) siswa terhadap

akses materi ajar dan latihan yang interaktif dan menyenangkan; dan 4) Metode belajar konvensional yang kurang memotivasi siswa untuk belajar. Permasalahan yang teridentifikasi tersebut merupakan permasalahan yang mendesak untuk segera diatasi. Oleh karena itu, program pelatihan aplikasi *hot potatoes* sebagai bahan ajar berbasis *ICT* ini diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Berdasarkan pengkajian penyebab permasalahan seperti diuraikan di sub-bab permasalahan mitra diatas, maka solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* menggunakan *hot potatoes* melalui program pelatihan *abdimas*. Hasilnya, guru bisa mengoptimalkan pembelajaran di kelas sehingga berimplikasi pada hasil belajar siswa.

Pemilihan pelatihan media pembelajaran *Hot Potatoes* bagi guru karena didasarkan beberapa alasan sebagai berikut:

1. Perangkat lunak *hot Potatoes* sesuai untuk diterapkan di pembelajaran Sekolah dasar karena perangkat lunak dilengkapi fitur-fitur yang mendukung pembelajaran, anak tidak hanya belajar di sekolah melainkan bisa belajar di luar sekolah. Guru bisa membuat latihan soal secara interaktif berbasis *ICT* menggunakan *Hot Potatoes*.
2. Perangkat lunak *Hot potatoes* memiliki enam program yaitu membuat dan menulis materi, mendesain konfigurasi output, menyimpan (*save*) master, meng-export file atau menyimpan file dalam web document (*html*) atau CD. Program ini dapat menghasilkan beberapa jenis output file, Anda dapat memformat output dalam bentuk halaman Web (*.htm*), file yang terkompresi (*.Zip*), file paket *SCORM 1.2 (.Zip)* atau juga dapat langsung mencetak ke printer maupun di kirim ke server (*upload*) pada *LMS* yang mendukung standart konten aplikasi *elearning* dengan *SCORM* misal *LMS Dokeos*.

## METODE

Lapangan untuk mencari tahu bagaimana pengetahuan peserta terhadap seluk beluk pengembangan media pembelajaran, serta

pengetahuan penggunaan *hot potatoes*. Setelah diidentifikasi permasalahan yang ditemui maka selanjutnya diadakan workshop atau pelatihan terhadap guru di SDIT NU Telukjambe Timur dan Sekolah Islam At-Taubah Karawang. Materi pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis ICT dengan program *hot potatoes*, pembuatan materi pembelajaran serta pembuatan soal-soal latihan dan ulangan atau ujian dengan menggunakan *hot potatoes*. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode penyampaian materi (ceramah), pelatihan secara langsung dan pendampingan. Materi pelatihan yang disampaikan adalah sebagai berikut:

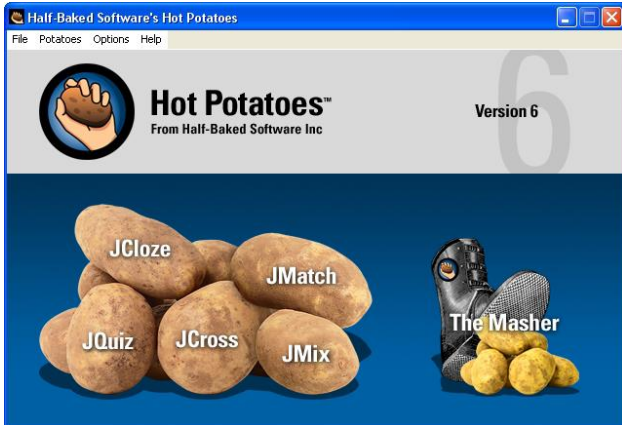
1. Menjelaskan dan menggunakan fungsi dasar aplikasi *hot potatoes* dan kegunaannya,
2. Membuat soal-soal latihan secara langsung dengan menggunakan aplikasi *hot potatoes*,
3. Membuat bahan ajar berbasis ICT dengan *hot potatoes* sekaigus pendampingan cara membuat soal-soal latihan dengan *hot potatoes*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil yang telah dicapai dalam pelaksanaan pelatihan penggunaan *bahan ajar* dengan menggunakan *hot potatoes* untuk guru di SDIT NU Telukjambe Timur dan Sekolah Islam At-Taubah Karawang. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini melibatkan 1 dosen dan 2 mahasiswa dan bermitra dengan dua sekolah. Keanggotaan staf pengajar dipilih berdasarkan bidang keahlian yang dimiliki sehingga dapat menunjang kegiatan Pengabdian Masyarakat.

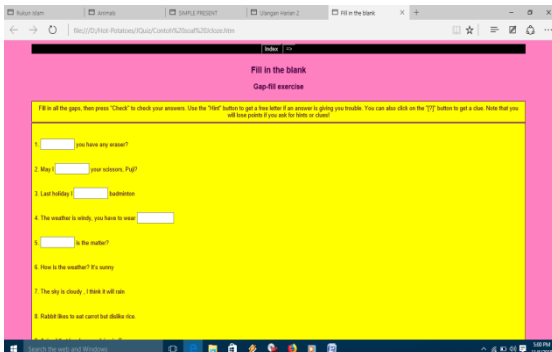


Pelatihan ini melibatkan guru-guru di SDIT NU Telukjambe Timur dan Sekolah Islam At-Taubah Karawang. Pelatihan dilakukan sebanyak 2 kali dan dilakukan pendampingan sebanyak 2 kali. Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan masing-masing kepala sekolah dan guru-guru yang terlibat dan dilanjutkan dengan pelatihan dengan lokasi di kelas SDIT NU Telukjambe Timur dan aula Sekolah Islam At-Taubah Karawang. Pertimbangan tempat di kelas SDIT NU Telukjambe Timur dan aula Sekolah Islam At-Taubah Karawang adalah pertimbangan jarak yang memudahkan semua peserta untuk mengikuti pelatihan. Pelatihan dilakukan sebanyak satu kali dalam satu minggu yaitu pada hari Sabtu di minggu pertama dan Jumat di minggu kedua dengan melibatkan 2 mahasiswa sebagai asisten pelatihan. Pada tahap evaluasi dan monitoring Tim pelaksana mengukur keberhasilan peran guru dalam membuat e-learning untuk mendukung proses pembelajaran matematika serta dianalisis hambatan untuk keberlanjutan kegiatan. Berikut ini adalah tampilan utama dari *Hot Potatoes*.



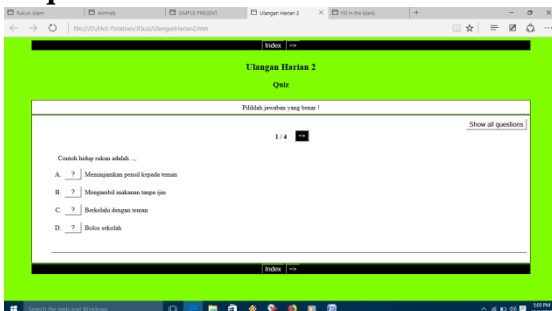
Program ini dapat menghasilkan beberapa jenis output file, kita dapat menformat output dalam bentuk halaman Web (.htm), file yang terkompresi (.Zip), file paket SCORM 1.2 (.Zip) atau juga dapat langsung mencetak ke printer maupun di kirim ke server (upload) pada LMS yang mendukung standart konten aplikasi elearning dengan SCORM misal LMS Dokeos. Hot Potatoes memiliki enam program. Keenam program yang terdapat dalam software ini, adalah:

**- Jclose**



Program untuk menyusun latihan dalam bentuk “essai ompong” (fill in the blanks exercise).

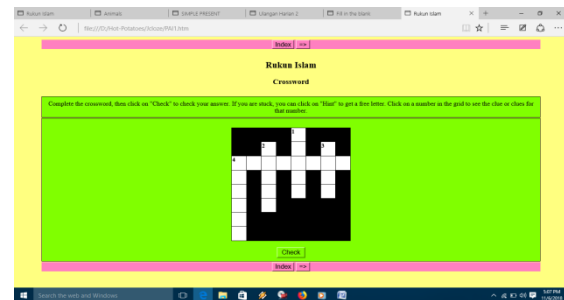
**- Jquiz**



Program untuk menyusun materi latihan yang terdiri dari 4 jenis, anatara lain: Pilihan ganda (multiple-choice), short answer, Hybrid (Kombinasi dari pertanyaan multiple-choice dan

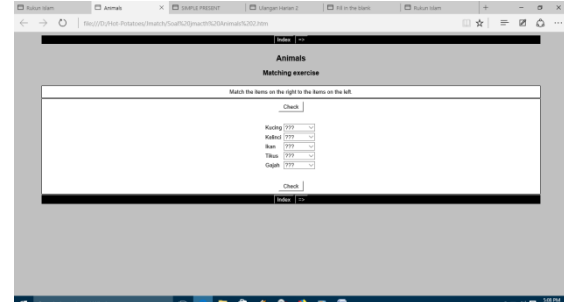
short-answer) dan Multi-Select. Program ini juga bisa dibuat untuk latihan soal-soal ulangan harian atau ujian akhir.

**- Jcross**



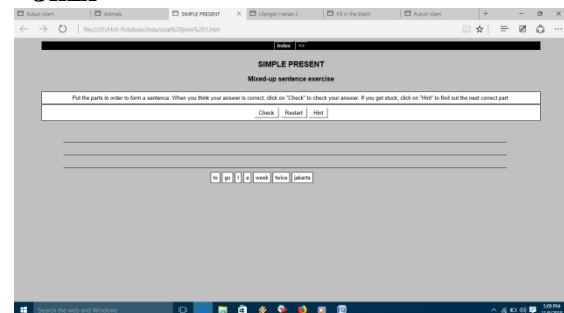
Program ini adalah salah satu proram yang unik yang di sediakan oleh hot potatoes untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang (crossword puzzles) yang memiliki konsep tampilan yang menarik.

**- Jmatch**



Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan atau mencocokkan gambar dengan kata .

**- Jmix**



Program untuk membuat latihan menyusun kalimat (jumbled-sentence exercises). Program ini bisa dibuat untuk latihan membuat kalimat sederhana bisa dalam bahasa inggris.

**- The masher**





Program yang didesain untuk me-manage beberapa isi latihan/soal dari 5 jenis program diatas dengan mengkompilasi beberapa jenis latihan di hot potatoes. Program The Masher masih berbayar. Dalam program ini anda dapat juga melakukan proses dan monitoring konten latihan langsung ke server dari Hot Potatoes.

## SIMPULAN & SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa 1) Pelaksanaan pelatihan sangat mendukung kegiatan belajar mengajar guru di kelas, 2) guru-guru sangat bersemangat dalam melakukan pelatihan. Hal ini memberikan ide bahwa sangat perlu dilakukan pelatihan *e-learning* dengan menggunakan *hot potatoes* bagi guru-guru Bahasa Inggris di sekolah lain dengan harapan para guru mendapatkan bekal, nilai tambah dan kompetensi baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih disampaikan kepada LPPM Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah mendanai keberlangsungan jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharismi, 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, R., 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djama'an Satori dan Aan Komariah, 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Hot Potatoes, 2010. Tersedia: <http://hotpot.uvic.ca/>
- Ibrahim Bafadal, 2004. *Peningkatan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Muhson, A., 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Akuntansi. *Indonesia*, VIII: 1-10.
- Subari, 2008 *Penggunaan Hot Potatoes Dalam Pembelajaran (E-Learning)*. In *Workshop Program PHK Inherent K-1* Universitas Islam Malang. Malang
- Tim ICT SMKN 2 Yogyakarta, 2011. *Membuat Kuis dengan Hot Potatoes 6*. Yogyakarta: SMKN 2 Yogyakarta
- Usman Uzer, 1998. *Menjadi Guru Fropesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.