
Coaching Clinic Pembuatan Konten Digital Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Gather Town untuk Guru SMA di Kota Bandar Lampung

Ari Nurweni*, Fajar Riyantika, Lilis Sholihah, Gita Hilmi Prakoso

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* e-mail: ari.nurweni@fkip.unila.ac.id

Received: 30 Oct 2021

Accepted: 31 May 2022

Published: 2 June 2022

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan guru Bahasa Inggris di tingkat SMA tentang berbagai media dan sumber digital untuk bahan ajar pelajaran Bahasa Inggris, (2) meningkatkan kemampuan menciptakan konten bahan ajar digital untuk pelajaran Bahasa Inggris terutama dalam masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan pembuatan konten digital dengan menggunakan media Gather.Town yang dilakukan secara luring dan daring. Peserta kegiatan ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris di Kota Bandar Lampung yang dihadiri oleh 29 guru SMA kota Bandar Lampung. Kegiatan ini mendapat respon positif dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta dalam mempersiapkan konten digital dalam pembelajaran *online*.

Kata Kunci: gather.town; konten digital; media digital

Abstract

This community service activity aims to: (1) increase the knowledge of English teachers at the high school level about various media and digital sources for teaching English teaching materials, (2) develop the ability to create digital teaching material for English lessons, especially during the pandemic. Covid-19 requires all teaching and learning activities to be carried out online. The activities were carried out in the form of training on digital content creation using the Gather.Town media which was carried out offline and online. The participants of this activity were 29 high school teachers in Bandar Lampung. This activity received a positive response and could improve participants' knowledge in preparing digital content for online learning.

Keywords: digital content; digital media; gather town

PENDAHULUAN

Penggunaan media ajar berbasis digital yang terkoneksi internet semakin marak belakangan ini. Hal ini tak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, namun juga disebabkan oleh kondisi pandemi Covid-19 yang melanda sejak tahun 2020 lalu. Kondisi ini memaksa guru

mau pun siswa di seluruh sekolah di Indonesia untuk melaksanakan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) dan akhirnya mengharuskan para guru untuk lebih inovatif dalam menciptakan bahan ajar berbasis digital.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama masa pandemi Covid-19, banyak guru di lingkungan

sekolah menengah atas, terutama yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris merasakan kesulitan untuk beradaptasi dengan kebiasaan mengajar melalui media *online*. Hal ini juga menyebabkan kurang optimalnya performa mengajar para guru serta kurang inovatifnya konten pembelajaran yang disajikan dalam proses belajar secara daring.

Banyaknya sumber belajar di internet serta semakin beragamnya platform digital berbasis edukasi mau pun non-edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dengan menciptakan konten-konten yang sesuai dengan muatan kurikulum tanpa mengabaikan kebutuhan siswa terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris. Dengan memaksimalkan media serta sumber ajar digital, seperti media video pembelajaran yang terintegrasi ke dalam *platform* digital, menurut Septryanti, *et al* (2021), media ini memiliki kelebihan diantaranya dapat menstimulir efek gerak, dapat diberi suara maupun warna, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya, dapat diputar ulang, diberhentikan sebarang, dan sebagainya (kontrol pada pengguna) sehingga diharapkan pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, serta dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan akademik siswa dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengolah konten materi ajar.

Wang dan Gearhart (2005) menemukan bahwa forum diskusi *online* dapat dengan efektif digunakan dalam rangka pemenuhan kebutuhan diskusi jarak jauh. Hal ini menunjukkan bahwa Gather.Town, Zoom, Google Meet dan media sejenis dapat dengan efektif digunakan selama pembelajaran daring,

dan oleh karenanya, perlu dikuasai oleh para guru.

Pandemi yang berlangsung selama kurang lebih satu tahun terakhir memaksa sekolah-sekolah melaksanakan pembelajaran daring jarak jauh secara penuh. Hal ini menyebabkan dibutuhkan transformasi konten bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring jarak jauh seperti terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hingga kini, para guru-guru dari berbagai sekolah memanfaatkan berbagai media ajar seperti Google Classroom, Zoom, Google Meet maupun *platform* media sosial seperti Facebook dan Twitter serta *platform* berbagi video seperti Youtube.

Costaner, Guntoro, dan Lisawita (2021) melakukan pelatihan pembuatan informasi interaktif berbasis video yang terbukti efektif dalam penggunaannya di ikatan remaja masjid. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif dapat dioptimalkan dalam kegiatan belajar atau pun menyebarkan informasi.

Raja, Setiyadi, dan Riyantika (2021) menemukan bahwa penggunaan media *online* interaktif dapat memberi pengaruh positif dan berkorelasi terhadap performa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pemanfaatan dan pembuatan konten digital dalam sebuah platform digital, tidak hanya dimanfaatkan dalam pelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga diterapkan dalam pelajaran matematika oleh pengabdian terdahulu. Seperti dalam sebuah artikel pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan konten digital dalam pembelajaran matematika yang oleh Kristanto (2021) dijelaskan bahwa pelatihan ini menyediakan program pengembangan diri bagi guru untuk mendesain aktivitas pembelajaran matematika digital dengan menggunakan Desmos. Apabila dalam pembelajaran matematika, *platform*

digital yang digunakan adalah Desmos, maka dalam pembelajaran Bahasa Inggris, platform yang ditawarkan dalam pengabdian ini adalah Gather.Town.

Meski demikian, pemanfaatan berbagai fasilitas digital ini dirasa masih kurang optimal dan para guru masih kesulitan mengelola dan menciptakan konten digital yang sesuai serta efektif untuk dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar selama masa pandemi yang mengharuskan seluruh kegiatan kelas dilaksanakan secara daring.

Merujuk pada observasi singkat serta berbagai potensi yang dapat dikembangkan, kegiatan pelatihan pembuatan dan pengembangan konten digital dengan berbasis pada media interaktif ini dilaksanakan guna meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola materi ajar, yang akhirnya dapat menunjang keberhasilan belajar siswa.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan konten digital dengan menggunakan media Gather.Town ini, diperuntukkan bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris di Kota Bandar Lampung yang dihadiri oleh 29 guru SMA kota Bandar Lampung dari target awal 40 orang. Adapun pelaksanaan pelatihan ini, dilaksanakan secara luring dan daring melalui aplikasi Zoom.

Selanjutnya, pelatihan pembuatan konten digital mata pelajaran Bahasa Inggris untuk guru SMA menggunakan media Gather Town ini akan menerapkan pendampingan aktif di mana seluruh peserta belajar melalui pengalamannya sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat diperoleh secara optimal. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi,

demonstrasi, dan pemberian tugas berupa pembuatan konten digital pada sub bagian tertentu dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Adapun tahapan pelaksanaannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dan komunikasi dengan pihak mitra dalam hal ini tim MGMP Guru Bahasa Inggris kota Bandar Lampung.
2. Menetapkan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan dan melakukan persiapan.
3. Menyusun dan mempersiapkan bahan/modul/PPT sebagai materi pelatihan dan juga mempersiapkan Google Form yang digunakan untuk mengecek kehadiran peserta.
4. Membagikan undangan bagi guru Bahasa Inggris melalui aplikasi Whatsapp Group dan juga membagikan link Zoom Meeting melalui Whatsapp Group.
5. Melakukan kegiatan pelatihan pembuatan konten digital menggunakan media Gather.Town melalui Video Conference Zoom Meeting, yang diawali dengan pemaparan materi pelatihan, melakukan diskusi dan tanya jawab.
6. Pengenalan Gather.Town sebagai media ajar Bahasa Inggris
7. Melakukan simulasi dan tutorial penggunaan Gather Town
8. Pendampingan pembuatan konten digital dengan Gather Town

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data analisis dan evaluasi kegiatan adalah menggunakan observasi dan dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan adalah video rekaman dari kegiatan pelatihan pembuatan konten digital dengan media Gather Town.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dimulai dengan perencanaan dan penyusunan

materi oleh tim pengabdian yang dikoordinir oleh Dr. Ari Nurweni, M.A dan diikuti oleh seluruh anggota tim pengabdian. Penyusunan materi pelatihan memakan waktu dua minggu dan dilaksanakan di Gedung C Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Unila. Tahapan berikutnya adalah validasi materi pelatihan yang dilakukan oleh ketua pengabdian dengan bantuan beberapa dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

Selanjutnya, materi diuji coba untuk ditampilkan secara *online* melalui Zoom. Proses ini dilakukan sebanyak satu kali. Selain itu, berbagai platform yang akan dipresentasikan juga diuji coba untuk dapat diakses oleh para pengabdian dan juga para peserta pelatihan. Proses ini dilakukan guna

meminimalisir kendala selama jalannya pelatihan *online*.

Para guru kemudian diundang melalui surat yang disampaikan kepada ketua MGMP Bahasa Inggris tingkat SMA. Kemudian, persiapan lainnya dilakukan oleh tim pengabdian termasuk membuat daftar kehadiran serta grup WhatsApp untuk mempermudah komunikasi dan koordinasi antara peserta pelatihan dengan pengabdian/pemberi materi. Selanjutnya, kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring melalui media Zoom dan pembimbingan di grup WhatsApp selama dua pekan.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 32 jam dengan pembagian kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1. Rincian Kegiatan

No	Materi/Kegiatan	Durasi (jam)	Keterangan
1	Materi dasar-dasar pengembangan media pembelajaran	2	Dilaksanakan pada 3 Agustus 2021 secara daring melalui Zoom
2	Materi jenis-jenis platform digital media ajar dan sumber bahan ajar	2	Dilaksanakan pada 3 Agustus 2021 secara daring melalui Zoom
3	Materi strategi pengoptimalan konten digital sebagai media dan sumber bahan ajar	2	Dilaksanakan pada 3 Agustus 2021 secara daring melalui Zoom
4	Pengenalan terhadap Gather.town sebagai media ajar Bahasa Inggris	2	Dilaksanakan pada 3 Agustus 2021 secara daring melalui Zoom
5	Simulasi dan tutorial lanjutan penggunaan Gather.town	4	Dilaksanakan secara daring melalui Gather.Town
6	Pendampingan pembuatan konten digital menggunakan Gather.Town	20	Dilaksanakan setiap hari kerja pukul 10 pagi-12 siang mulai tanggal 5 Agustus sampai 20 Agustus melalui grup WhatsApp dan Gather.town

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring penuh dikarenakan adanya pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) oleh pemerintah selama lebih

dari satu bulan pada tanggal-tanggal yang telah ditetapkan sebagai tanggal dilaksanakannya kegiatan. Oleh karenanya, pelatihan ini dilaksanakan

melalui Zoom dan grup WhatsApp dengan mengundang 29 guru SMA di lingkungan kota Bandar Lampung.

Kegiatan pelatihan secara *sinkronous* dilakukan selama 8 jam pada tanggal 3 Agustus 2021. Dalam agenda ini, para peserta menyimak materi dan berdiskusi terkait pembuatan materi yang berhubungan dan sejalan dengan silabus serta kurikulum SMA. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi dan Tanya jawab seputar penggunaan Gather Town sebagai *platform* alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Di bawah ini adalah tangkapan layar selama masa pelatihan pembuatan konten digital.

Setelah melaksanakan pelatihan daring secara *sinkronous*, pembimbingan secara *asinkronous* dan simulasi Gather Town secara *sinkronous* dilakukan mulai tanggal 5 sampai 20 Agustus. Adapun dalam rentang waktu tersebut, diberikan tugas berupa pembuatan konten digital melalui platform Gather Town untuk menunjang pembelajaran Bahasa Inggris.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan yang terfokus pada pembuatan konten digital dengan menggunakan media Gather Town dapat terselenggara dengan baik dan lancar. Guru-guru yang menghadiri pelatihan sangat antusias terlihat dari keaktifan mereka dalam bertanya dan juga membuat tugas. Selain itu, kegiatan ini mendapat respon positif dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka dalam mempersiapkan konten digital dalam pembelajaran *online*. Tugas pembuatan media Gather Town dikerjakan dengan baik meski ada beberapa guru yang masih terkendala dengan jaringan pada saat menerapkan penggunaan Gather Town.

DAFTAR PUSTAKA

- Costaner, L., Guntoro, & Lisnawita. (2021). Pelatihan Keterampilan Membuat Informasi Berbasis Video Digital Pada Ikatan Remaja Masjid. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 843-849.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i4.7253>
- Kristanto, Y.D. (2021). Pelatihan Desain Aktivitas Pembelajaran Matematika Digital dengan Menggunakan Desmos. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27 (3), 192-199.
<https://doi.org/10.24114/jpkm.v%25vi%25i.23908>
- Raja, P. ., Setiyadi, A. B. ., & Riyantika, F. (2021). The Correlation Between Perceptions on the Use of Online Digital Interactive Media and Reading Comprehension Ability. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 10(4), 292–319.
<https://doi.org/10.18488/journal.23.2021.104.292.319>
- Septryanti, A., *et al.* (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif dan Film Edukasi SMKN1 Simpang Katis. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 48-52.
<https://doi.org/10.30999/jpkm.v11i1.1222>
- Wang, H., & Gearhart, D. (2005). *Web Based Instruction*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall