

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran “*Funlish*” pada Siswa SMP di Desa Mojokrapak Jombang

Waslah^{1*}, Hidayatur Rohmah², Mahmudah³, Mei Jauharul Maknun⁴, Muthoharo⁵

^{1,2} Pendidikan Agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³ Manajemen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴ Pendidikan Biologi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁵ Pendidikan Bahasa Inggris Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: waslah@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This community service aims to provide training on the use of learning media "Funlish" (Fun Learning English) based on Android applications in English subjects for seventh grade junior high school students in the first semester, totaling 27 students in Mojokrapak Village, Tembelang District, Jombang Regency. So that the children in Mojokrapak Village are more enthusiastic in learning English, especially in Speaking and Listening materials. As for the training on the use of "Funlish" Fun Learning English learning media, we use the Community Based Research (CBR) method, where this method is a systematic educational and instructional design process which includes a process of analysis, design, evaluation, and revision activities so as to obtain results. which is applied into a real action in the form of community service. The implementation of this community service activity was carried out on November 3rd to 5th, 2021. Based on the results of the training on the use of the "Funlish" learning media, it can be concluded that the "Funlish" application method can help encourage students' interests and talents in the teaching and learning process. , especially in learning English, providing an understanding of the importance of supporting learning media, so that the teaching and learning process is more varied and not monotonous, and also provides understanding to students and students if they learn not only with books, but many technologies that can be used to create learning new and interesting media.

Keywords: *Funlish; Learning media; Learning English.*

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran “Funlish” (Fun Learning English) berbasis aplikasi android pada mata pelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SMP kelas VII semester I yang berjumlah 27 siswa di Desa Mojokrapak Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Agar anak-anak di Desa Mojokrapak semakin bersemangat dalam mempelajari Bahasa Inggris terutama pada materi Speaking dan Listening. Adapun di dalam pelatihan penggunaan media pembelajaran “Funlish” Fun Learning English, kami menggunakan metode Community Based Research (CBR), dimana metode ini merupakan sistematis pendidikan dan instruksional proses desain yang didalamnya memiliki proses kegiatan analisis, desain, evaluasi, dan revisi sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan yang diaplikasikan menjadi suatu tindakan nyata berupa pengabdian kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 3 sampai dengan 5 nopember 2021. Berdasarkan dari hasil pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran “Funlish”, maka dapat disimpulkan bahwa Metode aplikasi “Funlish” dapat membantu mendorong minat dan bakat siswa-siswi dalam proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa inggris, memberikan pemahaman akan pentingnya media pembelajaran pendukung, agar proses belajar mengajar lebih bervariasi dan tidak monoton, dan juga memberikan pemahaman kepada siswa dan siswi jika belajar tidak hanya dengan buku, tetapi banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang baru dan menarik.

Kata Kunci: *Funlish, Media pembelajaran, Belajar Bahasa Inggris.*

PENDAHULUAN

Desa Mojokrapak sudah menuju pembangunan desa yang lebih madani dengan adanya akulturasi budaya dari Kecamatan Jombang yang merupakan kecamatan kota. Dalam hal pendidikan, anak-anak di Desa Mojokrapak juga tergolong sangat aktif. Hal itu bisa dibuktikan dengan kentalnya rutinitas yang dilakukan anak-anak di Desa Mojokrapak di setiap sore. Mereka sangat aktif dalam program bimbingan belajar yang ada di Desa Mojokrapak.

Pengabdian masyarakat yang dihadapi oleh sebagian besar peneliti terutama tentang pendidikan di Desa Mojokrapak yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal itu menyebabkan proses belajar mengajar yang monoton, sehingga anak-anak cepat bosan dalam belajar, khususnya dalam pelajaran Bahasa Inggris (Mu'awanah & Airlangga, 2021). Dalam pelajaran Bahasa Inggris, ada beberapa materi yang tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Contoh : Speaking dan Listening. Dibutuhkan media pendukung dalam proses belajar mengajar.

Mengingat sangat pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka kami mengadakan Pelatihan penggunaan media pembelajaran “*Funglish*” Fun Learning English, berbasis aplikasi android mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SMP kelas VII Semester I Desa Mojokrapak Kecamatan Tebelang Kabupaten Jombang. Agar anak-anak di Desa Mojokrapak semakin bersemangat dalam mempelajari Bahasa Inggris terutama pada materi Speaking dan Listening (Sufaidah & Putri, 2021).

Mitra pada kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah siswa dan siswi kelas VII semester 1 di Desa Mojokrapak. Berdasarkan hasil analisis situasi dan di atas, muncul permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini untuk mitra adalah sebagai berikut.

- Permasalahan pokok yang pertama adalah kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- Masih kurangnya pengetahuan mereka tentang aplikasi pendukung dalam proses belajar mengajar.
- Kurangnya minat dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan terbatasnya fasilitas pendukung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui sarasehan dengan tema Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan Media Pembelajaran selain LKS (Lembar Kerja Siswa), agar dapat meningkatkan minat dan bakat siswa siswi dalam mencapai standar kompetensi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan meningkatkan minat dalam belajar Bahasa Inggris dengan bantuan Aplikasi media pembelajaran Berbasis Android yang dapat digunakan kapan saja.

METODE

Dalam pelatihan penggunaan media pembelajaran “*Funglish*” Fun Learning English, kami menggunakan metode *Community Based Research (CBR)*, dimana metode ini merupakan sistematis pendidikan dan instruksional proses desain yang didalamnya memiliki proses kegiatan analisis, desain, evaluasi, dan revisi sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan yang diaplikasikan menjadi suatu tindakan nyata berupa pengabdian kepada masyarakat.

Saling menghormati dan saling menghargai, yakni bahwa penelitian dikembangkan dengan saling menghargai, dan masing-masing memiliki komitmen untuk, a) menyetujui apa yang harus dihormati oleh masing-masing dalam konteks-konteks yang sangat partikular, b) semua orang yang terlibat dalam proses penelitian sudah dipersiapkan untuk bisa mendengarkan pendapat dan pandangan orang lain, dan c) bisa menerima bahwa dalam kehidupan selalu ada perbedaan perpektif antara satu orang dengan lainnya.

Dalam pelatihan penggunaan media pembelajaran ini melibatkan siswa-siswi kelas VII semester I SMP Madinatul Ulum Desa Mojokrapak jumlah siswa 27 orang, dengan pemateri atau narasumber mahasiswa unwaha sendiri.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat di desa Mojokrapak ini akan mencapai keberhasilan dan kelancaran karena adanya kerjasama dengan pihak mitra (sasaran) dimana sumber permasalahan diperoleh dari pihak mitra tersebut.

- Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 3 sampai dengan 5 nopember 2021. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan melalui beberapa kali pertemuan atau tatap muka dengan siswa-siswi SMP Madinatul Ulum Desa Mojokrapak. Berikut rancangan tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Rancangan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bukti Dokumen	Waktu Pelaksanaan
1	Persiapan pelaksanaan program	Kordinasi dengan anggota dan mitra yang dituju	26 Oktober 2021
2	Koordinasi awal atau observasi ke lokasi kegiatan dan ijin kegiatan	Surat pemberitahuan	27 Oktober 2021
3	Pelaksanaan dan pelatihan gelombang pertama	Daftar hadir, bahan presentasi dan foto kegiatan	2 November 2021
4	Pelaksanaan dan pelatihan gelombang kedua	Daftar hadir, bahan presentasi dan foto kegiatan	4 November 2021
5	Penutupan kegiatan serta pemberian kenang-kenangan kepada SMP Madinatul Ulum	Dokumentasi	10 November 2021

- Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi metode diskusi dan workshop (pelatihan). Metode diskusi dilaksanakan pada kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode workshop melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan agar proses penggunaan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra. Berikut Tabel 2 menampilkan solusi sebagai penyelesaian rumusan permasalahan yang ada.

Tabel 2. Rancangan Solusi Permasalahan

No	Permasalahan	Solusi
1	Kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.	1. Sosialisasi (presentasi) 2. Focus Group Discusion (FGD) 3. Mengubah media pembelajaran yang sebelumnya dengan menggunakan Aplikasi
2	Kurangnya memiliki pemahaman tentang aplikasi pendukung dalam proses belajar mengajar.	1. Sosialisasi (presentasi) 2. Focus Group Discusion (FGD)
3	Kurangnya minat dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris dikarenakan terbatasnya fasilitas pendukung dalam proses belajar mengajar.	1. Presentasi 2. Teori 3. Praktik

Rancangan evaluasi dari uraian pada tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan beberapa instrumen penilaian pada setiap tahapan kegiatan. Instrumen penilaian pada tahapan kegiatan meliputi: (1) catatan harian pada kegiatan pendampingan, dan (2)

analisis penggunaan aplikasi media pembelajaran. Rancangan evaluasi pelaksanaan program secara lebih rinci disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rancangan Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Jenis Kegiatan	Instrumen Evaluasi	Waktu Pelaksanaan
1	Koordinasi awal atau observasi ke lokasi pengabdian dan ijin pengabdian	Surat Balasan Ijin Pengabdian, Foto Kegiatan, Catatan Harian	27 Oktober 2021
2	Penyusunan materi pelatihan	Data file Materi pelatihan Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran " <i>Funenglish</i> " Fun Learning English, berbasis aplikasi android mata pelajaran Bahasa Inggris	28 Oktober 2021
3	Sosialisasi dan pendampingan	Data, Foto Kegiatan, Catatan Harian	01 November 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penggunaan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris maka ada beberapa manfaat yang dihasilkan diantaranya :

- Meningkatkan Minat dan Bakat Siswa dalam Proses Belajar Bahasa Inggris
Dalam proses belajar mengajar, perlu adanya dorongan bagi siswa dan siswi agar dapat mencapai standard kompetensi yang telah ditentukan, terutama untuk siswa kelas VII dimana masa-masa tersebut adalah masa peralihan dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama. Pada masa tersebut, siswa dan siswi mudah bosan jika proses belajar mengajar hanya dengan menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis aplikasi android diharapkan mampu meningkatkan minat dan bakat siswa dalam proses belajar Bahasa Inggris.
 - Menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak monoton
Salah satu yang menyebabkan munculnya perasaan bosan dan jenuh dalam diri siswa adalah pembelajaran yang monoton atau dengan cara yang begitu-begitu saja. Oleh karena itu cara agar siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran, sebaiknya guru menerapkan pembelajaran yang bervariasi, Guru dapat menerapkan game atau quiz dalam pembelajaran. Dalam aplikasi "*Funenglish*" Fun Learning English, sudah terdapat game didalamnya sehingga siswa dan siswi tidak akan merasa bosan dalam proses belajar mengajar.
3. *Funenglish* merupakan aplikasi berbasis android sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Sangat efektif untuk proses belajar mengajar. *Funenglish* merupakan aplikasi bahasa inggris yang isinya seluruh materi mata pelajaran bahasa inggris kelas VII semester I. didalamnya terdapat materi, video materi, quis, dan juga game.

Ekonomi dan Sosial

- Dapat membuat/memproduksi aplikasi tidak hanya dalam mata pelajaran bahasa inggris, tetapi dalam mata pelajaran yang lain agar memudahkan dalam proses belajar mengajar baik untuk siswa maupun pengajar.
- Menumbuhkan minat dan bakat dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris .
- Mengedukasi siswa dan siswi untuk selalu bersemangat dalam belajar meskipun proses tatap muka di sekolah masih terbatas.

Terhadap Sektor Lain

Dari hasil produk teknologi tepat guna ini sangat berkontribusi pada sektor BIMBEL karena dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris secara tidak langsung ikut membantu menyukseskan program pemerintah tentang pembelajaran daring dikarenakan pandemic Covid-19 di Desa Mojokrapak.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran “Funglish”, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Membantu mendorong minat dan bakat siswa-siswi dalam proses belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- Memberikan pemahaman akan pentingnya media pembelajaran pendukung, agar proses belajar mengajar lebih bervariasi dan tidak monoton.
- Memberikan pemahaman kepada siswa dan siswi jika belajar tidak hanya dengan buku, tetapi banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang baru dan menarik.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan bersama siswa dan siswi SMP Madinatul Ulum di Desa Mojokrapak. Akan tetapi dalam pelatihan penggunaan Media Pembelajaran ini dapat dilakukan oleh siapapun tidak bergantung oleh suatu lembaga atau kelompok dapat dilakukan oleh individu atau perseorangan, namun juga harus memperhatikan aturan atau standart penggunaan yang telah ditentukan dan lebih baik didampingi oleh yang sudah berpengalaman agar tidak terjadi kesalahan sehingga materi yang terkandung dalam aplikasi tersebut tidak melenceng dan tidak berdampak buruk bagi seseorang yang menggunakan aplikasi tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Faturohman, I., Yasbiati, Y., & Indihadi, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media The Thing Puzzle Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Deskripsi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 57-64.
- Hartati, S., Bayu, K., Mustari, E., & Karim, E. (2021). Pemberdayaan Perempuan Nelayan Melalui Metode Community Based Participatory Action (Studi kasus Perempuan Nelayan Desa Pangandaran, Jawa Barat). *Sarwahita*, 18(1), 91-105. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.181.9>
- Khalistiana, T. M., Halimah, M., & Lidnillah, D. A. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 129-140.
- Mu'awanah, R., & Airlangga, P. (2021). Design mapping categories on Geographic information systems. *NEWTON: Networking and Information Technology*, 1(2), 77-81.
- Sopiansah, V. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penggunaan Dana Bank. [Thesis] <http://repository.unpas.ac.id/11199/5/BAB%20II%20fix.pdf>
- Sufaidah, S., & Putri, Z. E. (2021). Web-Based Unwaha Cooperative Management Information System. *NEWTON: Networking and Information Technology*, 1(1), 8-14.
- Usmanto, Budi, Fawa'id, Muhammad T., BarajannotoPrani, D. (2020) Aplikasi Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android, *Jurnal Multimedia dan android*. 1(2), 1-11.