

Persepsi Guru Bahasa Inggris terhadap Pembuatan Konten Digital

Cindy Naomi Silaen¹, Dewi Yana²

^{1,2} Universitas Riau Kepulauan
e-mail: cindysilaen50@gmail.com

Abstrak

Hidup dalam era serba bisa dan mudah menjadi keuntungan bagi kita generasi sekarang ini. Kita dihadapkan dengan kemampuan teknologi yang berkembang pesat tiap saatnya. Pemanfaatan teknologi digital adalah aspek yang perlu kita ikuti dan pelajari secara terus-menerus. Dalam dunia pendidikan Guru menjadi peran penting dalam penggunaan teknologi digital yang pada masa pandemi ini sangat diperlukan. Wadah yang tepat untuk berbagi dan bertukar informasi adalah Guru Sebagaimana kita tahu komponen penting dalam menjalankan pembelajaran online adalah penyajian dari konten pembelajaran itu sendiri. Guru yang peka akan perkembangan teknologi digital juga dituntut kreatif akan hal itu. Untuk itu peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif, Penelitian ini bertujuan untuk melihat persepsi literasi digital guru Bahasa Inggris di kota Batam. Subjek guru Bahasa Inggris di kota Batam. Data dikumpulkan dengan teknik survey dan wawancara, dan instrument yang digunakan berupa angket online dan lembar pedoman wawancara. Sebanyak 80 responden yang mengisi kuesioner dan 10 diantaranya diwawancarai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi dan pemahaman guru terhadap pembuatan konten pembelajaran digital adalah baik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah bagi para stakeholder dalam mengambil kebijakan terkait upaya peningkatan kualitas guru dan proses pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Pendidikan, Guru, Konten pembelajaran

Abstract

Living in a versatile and easy era is an advantage for us today's generation. We are faced with technological capabilities that are developing rapidly every time. The use of digital technology is an aspect that we need to follow and study continuously. In the world of education, teachers play an important role in the use of digital technology which is very necessary during this pandemic. The right place for sharing and exchanging information is the teacher. As we know, an important component in running online learning is the presentation of the learning content itself. Teachers who are sensitive to the development of digital technology are also required to be creative about it. For this reason, researchers use descriptive qualitative methods. This study aims to see the perception of digital literacy of English teachers in the city of Batam. Subject of English teacher in Batam city. Data were collected by survey and interview techniques, and the instruments used were online questionnaires and interview guide sheets. A total of 80 respondents filled out the questionnaire and 10 of them were interviewed. The results showed that the teacher's perception and understanding of the creation of digital learning content was good. The results of this study are expected to be used as a scientific reference for stakeholders in making policies related to efforts to improve the quality of teachers and digital-based learning processes.

Keywords: Digital Technology, Education, Teachers, Learning content

PENDAHULUAN

Hidup dalam era serba bisa dan mudah menjadi keuntungan bagi kita generasi sekarang ini, dimana kita bersyukur bisa menjadi manusia yang mempunyai kemampuan yang cerdas sehingga dapat berkembang maju (Danuri, 2019). Kita dihadapkan dengan kemampuan teknologi yang berkembang pesat tiap saatnya. Khususnya media digital dimana informasi yang kita cari bisa didapatkan menggunakan situs seperti google, e-mail, yahoo dan browser. Dengan adanya media tersebut kita bisa mengakses berbagai informasi yang sedang terjadi pada masa ini maupun pada masa lampau. Semua sudah disediakan dengan baik adanya dan kita sebagai sumber daya manusia sebaiknya bisa beradaptasi dengan itu.

Pemanfaatan teknologi digital adalah aspek yang perlu kita ikuti dan pelajari secara terus-menerus (Danuri, 2019). Secara umum, teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat hingga metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia. Teknologi digital mengacu pada alat, perangkat, dan sistem elektronik yang memproses, mengirimkan, dan menyimpan data. Sumber daya penggerakannya adalah manusia. Untuk itu dibutuhkan koneksi antara manusia dan teknologi sebagai ranah berjalannya era yang lebih canggih.

Pesatnya perkembangan teknologi digital juga memberi dampak terhadap dunia pendidikan (Hidayat Nandang, 2019).. Ada dorongan kuat yang mewajibkan guru agar melek digital dan mengintegrasikan teknologi digital di kehidupan mereka. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, mengasah pengetahuan, membangun kreativitas, informatif, dan pada saat yang sama memungkinkan komunikasi jarak jauh dan berbagi data antara guru dan siswa di dalam kelas (H. Beetham and R. Sharpe, 2007). Hal ini adalah penerapan teknologi yang diperluas dari sistem penyampaian informasi sederhana beserta bentuk peran dan penggunaan ruang lingkup luas dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa.

Guru mengambil peran penting dalam penggunaan teknologi digital yang pada masa pandemi ini sangat diperlukan. Wadah yang tepat untuk berbagi dan bertukar informasi. Kini pembelajarannya yang biasanya secara langsung sudah mulai berganti dengan menggunakan aplikasi online. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran harus tetap memainkan perannya agar proses pembelajaran tetap berjalan dan anak tetap dapat belajar walaupun belajar dalam jaringan dari rumah (Tri sukirma dkk, 2020)

Untuk itu literasi digital menjadi tumpuan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Literasi digital merupakan kesadaran, perilaku dan kemampuan individu dalam memakai alat-alat dan fasilitas digital secara teliti guna mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengevaluasi, menganalisis dan menambah wawasan baru, menciptakan aktualisasi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, pada konteks situasi kehidupan tertentu, guna memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif dan untuk menggambarkan prosedurnya. Pendapat ini disampaikan oleh Martin (2006) dalam (Nahdi and Jatisunda, 2020).

Hal yang menarik dalam pembelajaran online adalah cara kita dalam menyajikan konten pembelajarannya. Kedepan guru inspiratif harus memiliki kemampuan dasar yang berkaitan dengan konsep digital. Dalam konteks literasi digital, setiap guru memerlukan kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan bertindak menggunakan aneka ragam perangkat digital, sebagai bentuk ekspresi dan strategi dalam berkomunikasi dengan siswa.

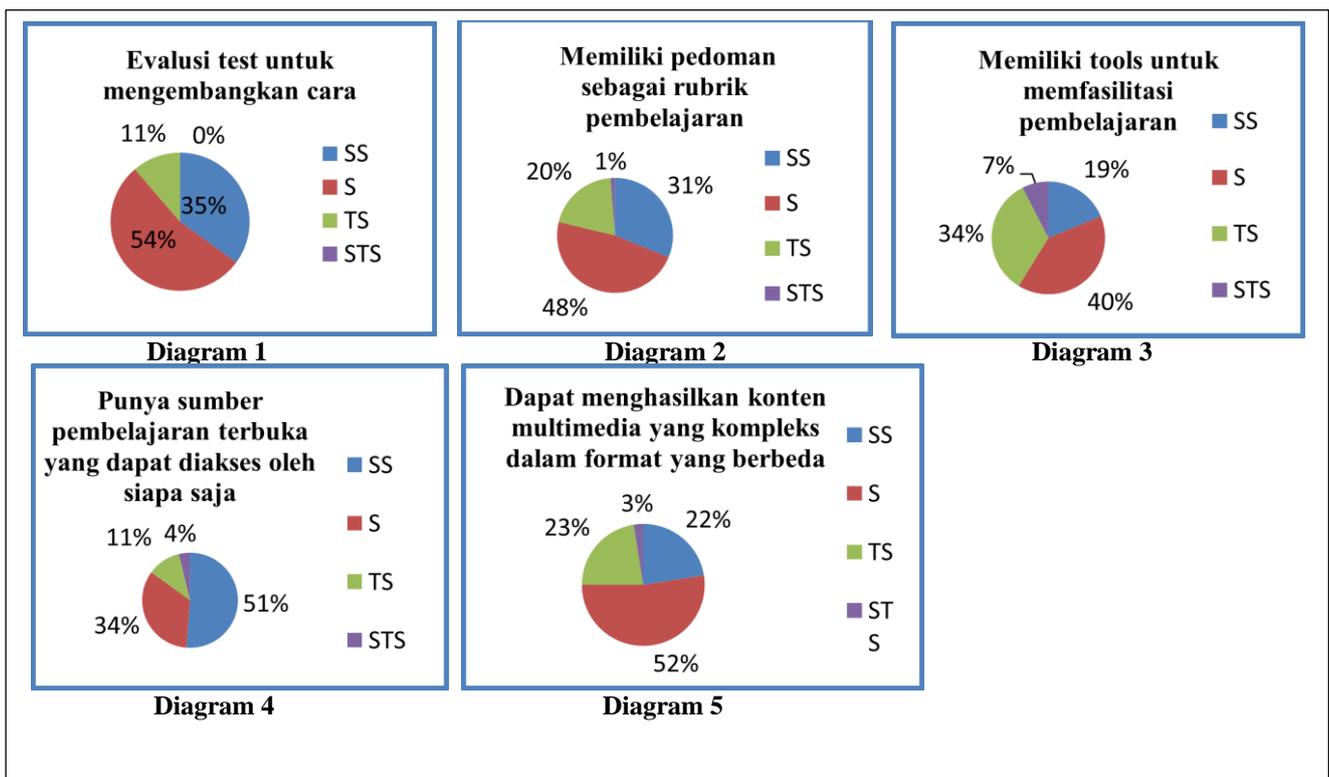
Pembuatan konten edukasi menjadi salah satu sarana dalam berkontribusi sebagai media informasi online (Yuni Fitriani, 2021). Guru perlu memahami langkah awal dalam mengoperasikan teknologi digital dan langkah dasar dalam pembuatan konten pembelajaran. Dengan akses yang nyaris tak terbatas guru diharapkan dapat menghasilkan konten edukatif yang kekinian. Hal ini menjadi daya tarik kami untuk mengetahui persepsi guru bahasa Inggris dalam pembuatan konten pembelajaran digital dan memahami sejauh mana perkembangan teknologi digital khususnya dalam dunia pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kompetensi literasi digital guru Bahasa Inggris. Penelitian ini mengambil fokus pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi secara bijak semasa pembelajaran. Subjek yang telah kami ambil adalah guru Bahasa Inggris di Kota Batam sebanyak 80 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket online yang disusun menggunakan skala likert dengan bobot 1-4 (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju). Selain itu instrumen juga berupa lembar pertanyaan wawancara terstruktur. Adapun indikator instrumen dikembangkan berdasarkan dimensi kompetensi digital bagi guru yang telah divalidasi oleh Touron, dkk (2018). Hasil perhitungan diintrepetasikan menggunakan persentase jawaban responden dan data hasil wawancara di analisis dengan metode Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian melakukan survei mengenai kompetensi literasi digital Guru Bahasa Inggris dengan focus utama dimensi pembuatan konten digital dari lima dimensi yang telah ada dan divalidasi oleh Touron dan tim (2018). Data yang diperoleh setelah melakukan penyebaran angket online adalah 80 responden sedangkan responden wawancara yaitu 10 responden Guru Bahasa Inggris se-Kota Batam. Berikut adalah paparan grafik data yang ditemukan beserta Analisanya:



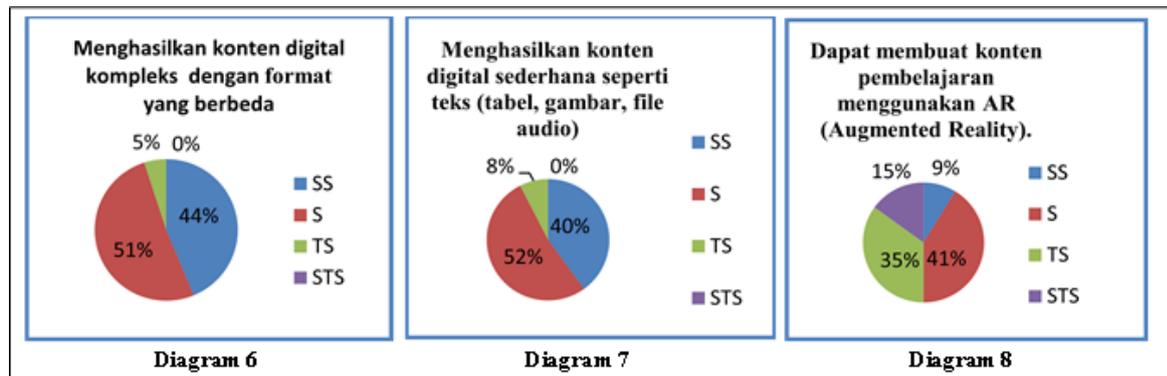
Berdasarkan **Diagram 1**, sebanyak 35% responden memilih sangat setuju dan 54% responden memilih setuju dan menyatakan bahwa mereka mampu mengembangkan cara untuk melakukan evaluasi test. Kemudian pada **Diagram 2**, responden menyatakan punya pedoman rubrik pembelajaran, hal ini dilihat dari persentase 31% memilih sangat setuju dan 48% memilih setuju. Pada **Diagram 3**, dapat dilihat responden yang memiliki tools untuk memfasilitasi pembelajaran sebanyak 19% memilih sangat setuju dan 40% dengan setuju.

Selanjutnya pada **Diagram 4**, responden menyatakan 51% dari mereka memilih sangat setuju dan 34% dengan pilihan setuju akan punya pembelajaran yang bisa diakses oleh siapa saja. Dilihat pada **Diagram 5**, menjangkau sebanyak 22% responden memilih sangat setuju dan 52% dengan pilihan setuju, dengan responden dapat menghasilkan konten multimedia yang kompleks dalam format yang berbeda. Menurut kelima diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki sumber pembelajaran sendiri dan mampu dalam menggunakan tools media digital. Selain itu kemampuan rata-rata responden dalam menggunakan media sebagian besar sudah paham. Hal ini sama disampaikan oleh narasumber wawancara:

“kalau untuk pedoman ada, dan saya gunakan rubrik pembelajaran materinya dari silabus dan dari buku cetak”

“Kalau sejauh masih yang standar aja, saya bisa buat video berisi power point yang berisi penjelasan. Biasanya dishare ke youtube nanti siswa tinggal melihat”

“Ohh bisa kalau edit dan rekam saya bisa”



Pada **Diagram 6**, Dapat dilihat table diatas menunjukkan 44% memilih sangat setuju dan 51% dengan pilihan setuju untuk menghasilkan konten digital kompleks denfan format yang berbeda. Kemudian pada **Diagram 7**, responden mampu menghasilkan konten digital sederhana seperti teks (table, gambar, file audio) hal ini didukung oleh 40% dengan pilihan sangat setuju dan 52% memilih setuju. Demikian dengan pembuatan pembelajaran menggunakan AR (*Augmented Reality*) mempunyai pilihansebnyak 41% responden memilih sangat setuju dan 35% setuju, hal ini dapat dilihat pada **Diagram 8**. Berdasarkan ketiga diagram diatas dapat disimpulkan bahwa responden memahami cara membuat konten digital baik dalam pembelajaran menggunakan AR, menghasilkan konten sederhana maupun kompleks. Ini menjadi acuan bahwa penguasaan dalam menghasilkan sebuah konten sebagian besar responden sudah memahaminya. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara oleh narasumber:

“Bisaa, karna sebelum saya menggunakan zoom, pastinya saya mencari tau dulu bagaimana cara untuk kirim gambar, video atau link seperti itu atau membuat sebuah dokumen lalu mempresentasekannya.”

“kalau saya pribadi, untuk materi itu yang paling memungkinkan adalah powerpoint. Jadi, yang pertama kita memikirkan juga kemampuan sarana dan prasarana siswa, itu satu. Tidak semua siswa bisa, misalnya kita kasih video dengan beban video yang cukup besar, yang ada nanti anak rusak hapenya lah, inilah itulah. kalau powerpoint kan memang agak ringan. Saya memikirkan itu juga, tapi kalau misalnya memang harus video, itu biasanya saya sharenya itu melalu google classroom. Tapi sebagian besar, banyaknya itu powerpoint. seperti itu”

“Bisa bisa membuat konten digital..”

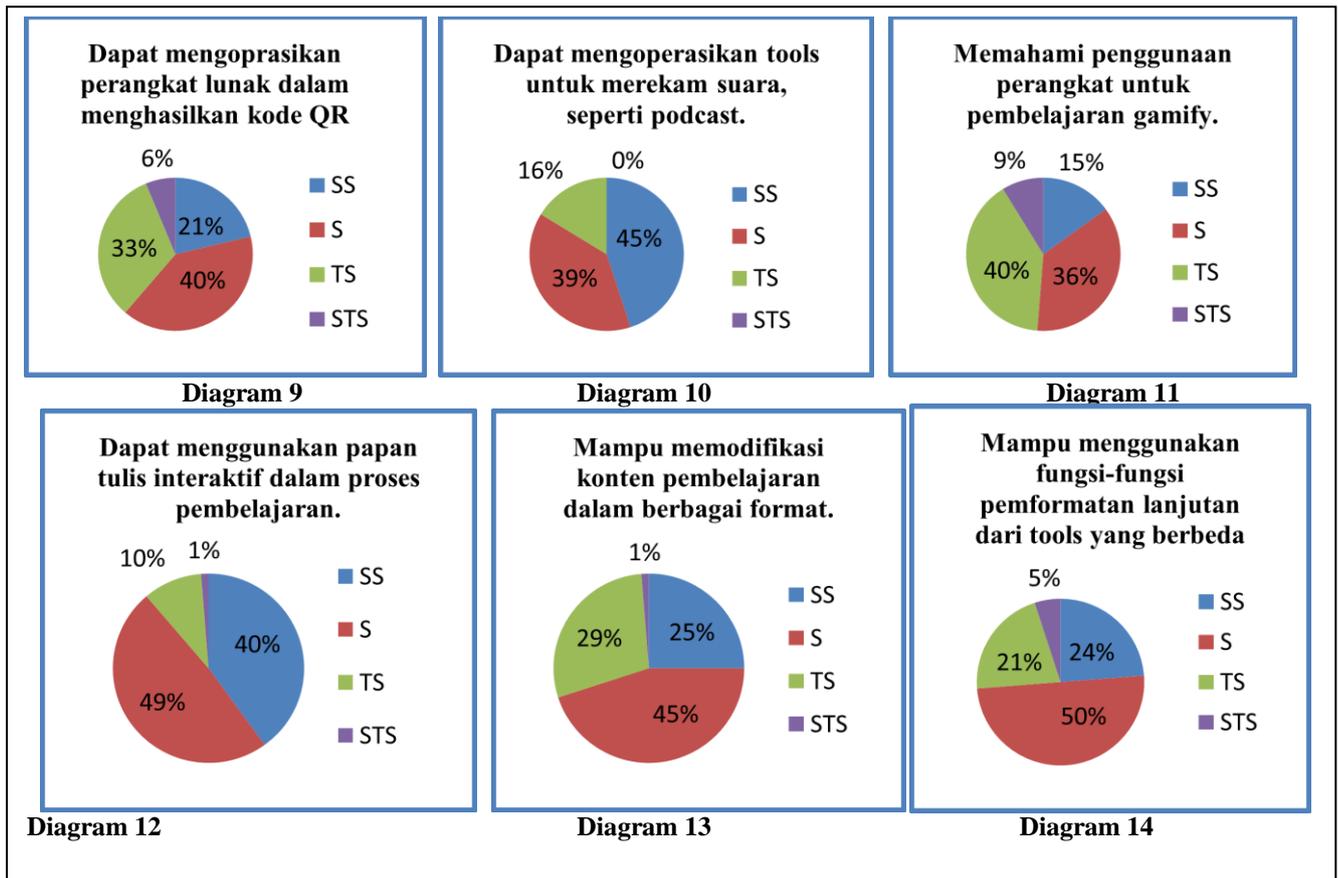
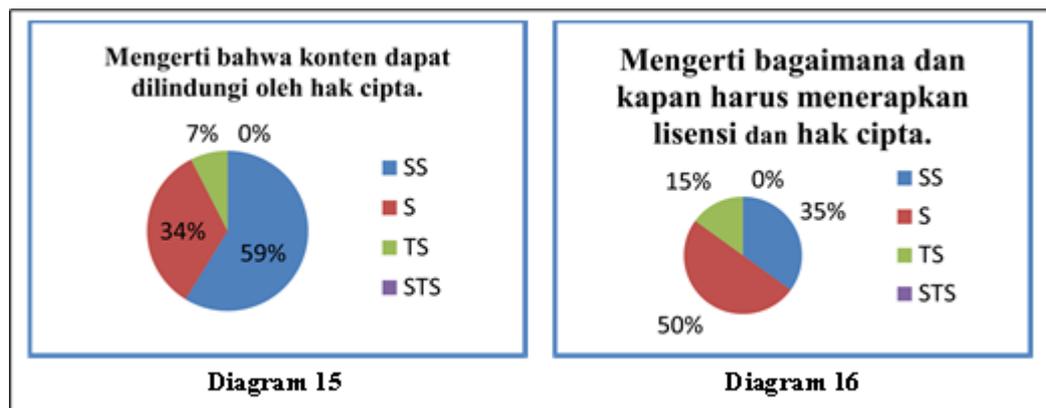


Diagram 9, menunjukkan bahwa responden dapat mengoperasikan perangkat lunak dalam menghasilkan kode QR, seperti persentase yang menunjukkan 21% sangat setuju dan 40% memilih setuju. Selanjutnya pada **diagram 10**, menunjukkan hasil persentase responden sebanyak 45% memilih sangat setuju dan 39% memilih setuju dalam mengoperasikan tools untuk merekam suara seperti podcast. Sementara itu pada **diagram 11**, menunjukkan sebanyak 15% responden memilih sangat setuju dan 36% setuju akan penggunaan perangkat untuk pembelajaran gamify. **Diagram 12**, responden dapat menggunakan papan tulis interaktif dalam proses pembelajaran dengan persentase 40% sangat setuju dan 49% memilih setuju. Jika dilihat dari **diagram 13**, responden mampu memodifikasi konten pembelajaran dalam berbagai format yang dinyatakan sebanyak 25% memilih setuju dan 45% memilih setuju. Pada **diagram 14**, sebagian besar responden memilih sangat setuju (24%) dan setuju (50%) ini menyatakan bahwa responden mampu menggunakan fungsi-fungsi pemformatan lanjutan dari tools yang berbeda. Dilihat dari keenam diagram diatas mempresentasikan bahwa responden dapat mengoperasikan berbagai tools digital, memodifikasi ataupun menggunakannya dengan sebaik dan sekreatif mungkin. Hal ini juga dikuti dengan wawancara narasumber yang menyatakan:

“Contohnya itu seperti, saya sebutkan satu kata benda, nanti secara bergantian mereka menyebutkan kata benda yang lain, tapi dengan syarat: misalnya saya sebutkan kata benda “Bed” dibelakang kata ituterdapat huruf D, berarti mereka harus menyambung kata berikutnya dimulai dari huruf D dan begitu selanjutnya”

“Kalau penggunaan aplikasi/tools saya paham, membuat rumus dari microsoft Excel dalam menghitung nilai ya itu juga belajar, mau gak saya harus belajar karnakan menghitung nilainya dari sana.”

*“Menggabungkan dokumen yang satu dengan yang lainnya? **Bisaa.**”*



Pada **diagram 15** menunjukkan bahwa 59% responden memilih sangat setuju dan 34% setuju mengenai pemahaman konten dapat dilindungi oleh hak cipta. Kemudian **diagram 16** dengan persentase responden sebanyak 35% memilih sangat setuju dan 50% memilih setuju dan paham bagaimana kapan harus menerapkan lisensi hak cipta. Dari kedua diagram diatas menunjukkan bahwa responden sebagian banyak mengerti dengan penerapan dan penggunaan hak cipta dan lisensi. Hal ini juga diperkuat dengan wawancara narasumber:

“ya bu, kebetulan saya dulu kerja di bidang IT, jadi sedikit paham sama permasalahan seperti itu”

Namun ada beberapa responden yang belum paham mengenai penggunaan lisensi dan hak cipta itu sendiri menurut salah satu responden yang menyatakan:

“Kalau itu saya belum bisa”

Dari kedua diagram diatas dapat dijelaskan sebagian banyak responden memiliki pemahaman dalam menerapkan lisensi dan hak cipta. Namun beberapa responden yang hasil wawancaranya belum memahami hal itu sebaiknya dapat diberikan pelatihan atau belajar mengenai penggunaan lisensi dan hak cipta.

Dengan itu hamper sama dengan penelitian (Kharisma, 2017) dalam penelitiannya dikalangan Guru SMA di Kota Surabaya telah memiliki tingkat pemahaman mengakses sudah cukup tinggi yaitu sebesar 2,64 (Tinggi). Ini berarti untuk literasi digital dimensi Creating Digital Content perlu dijaga dan ditingkatkan lagi agar lebih memahami dan menguasainya. dalam pembuatan konten digital. Penelitian berbeda oleh (Irhandyaningsih, 2020) mengukur literasi peserta dari pada masa pandemi covid-19, peneliti ingin mengetahui seberapa paham mahasiswa tentang literasi digital selama mengikuti pembelajaran daring. Peneliti mengambil sebanyak 90 orang mahasiswa Bandung menjadi subyek penelitian. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa Bandung mampu atau mengerti dengan penggunaan platform digital. Mereka mampu untuk terhubung menggunakan situs maupun media dalam mengikuti pembelajaran daring, dan mampu menggunakan teknologi digital worksheet untuk menuliskan artikel tugas mengikuti ketentuan tertentu. Hal ini berarti sebagian besar responden yang meneliti terkait literasi ataupun pemahaman teknologi digital sudah baik. Hal ini dapat diperkirakan kemampuan responden akan meningkat, dengan penggunaan teknologi yang akan pesat tiap masanya diharapkan dapat mengasah kemampuan dasar responden agar dapat lebih memahami dan meningkatkannya.

SIMPULAN

Kompetensi literasi digital menjadi hal yang penting bagi Guru dalam dunia pendidikan karena kita dituntut untuk mengikuti perkembangannya. Maka berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat

persepsi dan pemahaman literasi digital guru Bahasa Inggris di kota Batam terkait dimensi pembuatan konten pembelajaran adalah baik. Dalam temuan ini responden mampu membuat konten digital baik dalam format sederhana maupun kompleks, mengoperasikan tools perangkat lunak, memiliki pedoman pembelajaran, mampu memodifikasi konten pembelajaran dalam berbagai format dan memahami penggunaan lisensi dan hak cipta. Responden yang memiliki kekurangan akan indikator yang disajikan dapat mengikuti pelatihan serta memperdalam ilmu agar memudahkan langkahnya ke arah yang lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang telah mendanai dan memfasilitasi penelitian ini. Kami diberi kesempatan berharga menjadi bagian dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa dalam menyelesaikan artikel ini. Artikel ini juga merupakan bagian dari penelitian yang kami laksanakan selama mengikuti program kampus merdeka. Terimakasih juga kepada kampus Universitas Riau Kepulauan telah menyediakan wadah untuk mengembangkan minat kemampuan dan daya saing secara sehat. Terimakasih untuk rektor dan wakil rektor atas dukungan baiknya, dosen pembimbing sekaligus Kaprodi Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris sebagai penasihat dalam membimbing kami selama penelitian berlangsung hingga akhir. Tak luput juga penulis mengucapkan terimakasih untuk dukungan dan doa orangtua, apresiasi luar biasa untuk diri sendiri sudah mau bekerjasama dalam setiap prosesnya dan juga teman-teman yang ikut mendukung dengan tulus.

DAFTAR PUSTAKA

- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*.
- Fitriani Yuni., (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KONTEN EDUKASI ATAU PEMBELAJARAN DIGITAL.
- H. Beetham and R. Sharpe, **** appendix for prompts taxonomy: Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning. 2007.
- Hidayat Nandang & Husnul Khotimah. (2019) PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN.
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.
- Kharisma, H. V. (2017) 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title', *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), pp. 1–8. Available at: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis literasi digital calon guru SD dalam pembelajaran berbasis virtual classroom di masa pandemi covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116-123.
- Sukitman Tri., Ahmad Yazid & Mas'od. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Touron, J., Martín, D., Navarro, E., Pradas, S., & Inigo, V. (2018). Construct validation of a questionnaire to measure teachers' digital competence (TDC). *Revista española de pedagogía*, 76(269), 25-54.
- Sukitman Tri., Ahmad Yazid & Mas'od. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19.