

PENGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK *HOT POTATOES* PADA TENAGA PENGAJAR BIMBINGAN BELAJAR OMEGA

Myta Widyastuti

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
myta15.widy@gmail.com
HP: 085717093210

Abstract: Providing broad autonomy to the school in developing curriculum and learning along with its evaluation system is the government's concern to improve the quality of education. The success of educational institutions in carrying out the planned programs needs to be supported by a leadership of the Principal, considering leadership is the driving force of the institution resources. This study uses 2 (two) techniques, namely: observation and interviews especially with the Principal and Teacher. The results of research and discussion, can be concluded as follows: 1) The application of quality management begins with planning that provides the objectives and direction of a program. Quality management planning process by identifying all existing systems, opportunities and challenges and matters relating to the process of implementing education quality management by utilizing all school resources (principals, teachers, parents, and the community); 2) The implementation of quality management has been carried out with the organizational structuring process, namely departmentalization and division of labor. In its implementation it has been directed with the following principles: a) The principle leads to the goal, b) The principle of harmony with the objectives, c) The principle of unity of command; 3) The Principal's role in improving quality management, directing teachers, educating students in planting the characteristics of responsibility, openness, and ethics, educating the development of student creativity; 4) Efforts of the Principal in facing obstacles in implementing Quality management to coordinate and cooperate with school teachers, parents, and related parties; do management transparency and implement PAIKEM schools.

Keywords: Principal Leadership, Education Quality Management

Abstrak: Pemberian otonomi yang luas kepada sekolah dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran beserta sistem evaluasinya merupakan kepedulian pemerintah terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan. Keberhasilan institusi pendidikan dalam menjalankan program yang telah direncanakan perlu didukung dengan sebuah kepemimpinan Kepala Sekolah, mengingat kepemimpinan merupakan motor penggerak bagi sumber daya yang dimiliki lembaga. Penelitian ini menggunakan 2(dua) teknik, yaitu: observasi dan wawancara khususnya terhadap Kepala Sekolah dan Guru. Hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan manajemen mutu dimulai dengan perencanaan yang memberikan tujuan dan arah suatu program. Proses perencanaan manajemen mutu dengan mengidentifikasi seluruh sistem yang ada, peluang dan tantangan dan hal-hal yang berhubungan dengan proses penerapan manajemen mutu pendidikan dengan memanfaatkan seluruh sumberdaya sekolah (Kepala sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat); 2) Penerapan manajemen mutu telah dilakukan dengan proses strukturisasi pengorganisasian yaitu departementalisasi dan pembagian kerja. Dalam pelaksanaannya telah melakukan pengarahan dengan prinsip: a) Prinsip mengarah kepada tujuan, b) Prinsip keharmonisan dengan tujuan, c) Prinsip kesatuan komando; 3) Peran Kepala Sekolah dalam peningkatan manajemen mutu, mengarahkan guru, mendidik siswa dalam penanaman sifat-sifat tanggung jawab, terbuka, dan etika, mendidik Pengembangan kreativitas siswa; 4) Upaya Kepala sekolah dalam menghadapi hambatan dalam menerapkan manajemen Mutu melakukan koordinasi dan kerja sama dengan guru sekolah, orangtua, dan pihak terkait; melakukan transparansi manajemen dan menerapkan PAIKEM sekolah.

Kata Kunci: Kepemimpinan Kepala Sekolah, Manajemen Mutu Pendidikan

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan, karena Fundamental dari suatu negara adalah pendidikan. Pada zaman digital teknologi seperti sekarang ini, kita sebagai pendidik harus dapat mengikuti dan dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan pesat teknologi seperti ini, baiknya teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk suatu kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berguna untuk mendukung kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. teknologi yang digunakan secara bijak dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan kreatif. Sebagai media pendukung pengajaran banyak sekali hal yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Tidak hanya dalam proses untuk media pendukung, saat ini banyak pula yang dapat dimanfaatkan secara langsung sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya, (Wina Sanjaya, 2012: 57). Sebagai contoh dengan adanya *weblogs*, yang dapat membantu guru menjelaskan materi kepada siswa secara online. Banyak pula *software* yang dapat diunduh secara gratis untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Disini guru dituntut untuk bekerja kreatif dengan menyiapkan soal-soal yang sesuai kebutuhan siswa dan juga dapat membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif.

Saat kita membahas tentang efektifitas dan kreatifitas guru, *hot potatoes* bisa menjadi pilihan. *Hot potatoes*, yang merupakan *software* yang bisa digunakan guru untuk membuat latihan-latihan berbasis interaktif. Menurut Subari (2008) "*Hot Potatoes* merupakan *tool* untuk membuat bank soal. Program Hot Potatoes terdiri atas enam program yang dapat dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran secara interaktif berbasis-Web." Siswa dapat mengerjakan soal

elektronik dimana setelah siswa mengisi latihan tersebut dapat langsung mengetahui nilai langsung tanpa adanya koreksi manual.

Dengan mengacu pada hal-hal yang telah disampaikan di atas, maka pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini kami mengkonsentrasikan kegiatan pada pelatihan penggunaan media elektronik *Hot Potatoes* kepada tenaga pengajar bimbingan belajar Omega. Dengan pelatihan ini diharapkan agar nantinya tenaga pengajar dapat memanfaatkan media elektronik seperti *hot potatoes* untuk mendukung kegiatan pengajaran yang lebih efektif.

METODE PELAKSANAAN

Dalam Pelatihan pelatihan penggunaan media elektronik *Hot Potatoes* kepada tenaga pengajar pada Bimbel Omega adalah tenaga pengajar dapat memanfaatkan *Hot Potatoes* dalam membuat soal elektronik untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif. Materi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah materi-materi yang berkaitan dengan media *hot potatoes* sebagai media pembelajaran dalam membuat soal elektronik untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif. Beberapa prosedur pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran secara rinci serta kelebihan-kelebihan di masing-masing media pembelajaran.
2. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan mengenai klasifikasi capaian aspek yang ditekankan.
3. Melakukan presentasi dan memberikan penjelasan tentang media *hot potatoes* dan langkah-langkah membuat soal elektronik dengan *hot potatoes*.
4. Melakukan sesi tanya jawab mengenai media *hot potatoes* dalam membuat soal elektronik untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif.
5. Membimbing dan mendampingi para peserta pelatihan (tutor bimbel Omega) dalam melakukan praktek membuat soal elektronik dengan *hot potatoes*.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan terprogram, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

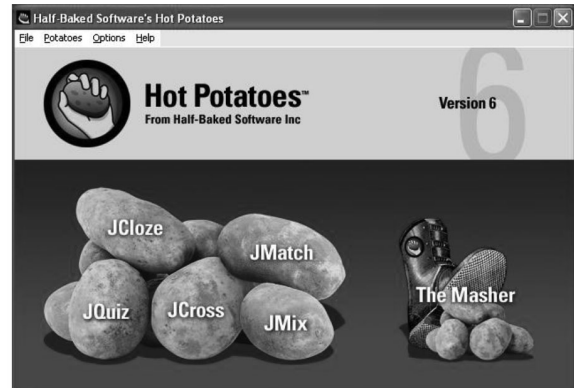
Table 3.1 Rincian Kegiatan Pertemuan Rincian Kegiatan

1	<p>Sosialisasi program Materi, diskusi dan tanya jawab seputar pembelajaran bahasa Inggris dan media pendukung pembelajaran bahasa Inggris.</p> <p>Penggalan konsep-konsep tentang media pembelajaran bahasa Inggris yang kreatif dan inovatif.</p> <p>Pelatihan media pembelajaran <i>Hot Potatoes</i> yang dibimbing langsung oleh pemateri.</p> <p>Praktek membuat <i>Hot Potatoes</i> secara offline.</p> <p>Evaluasi program yang dilakukan diakhir kegiatan</p>
---	---

Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada pelatihan media *hot potatoes* sebagai media pembelajaran dalam membuat soal elektronik untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif adalah sebagai berikut:

Pada tahap awal kegiatan, peserta dikenalkan pada pengertian media pembelajaran, setelah itu diberikan pengertian mengenai konsep berbagai media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Lalu setelah mereka siap untuk mendapatkan materi mengenai media pembelajaran, kami selaku pemateri menyajikan *slide* materi mengenai penjelasan media *hot potatoes*.

Peserta menyimak dengan serius dan membaca secara seksama materi yang sudah diberikan sebelumnya.



Setelah menjelaskan definisi dan teori-teori mengenai penggunaan media *hot potatoes*. Kami mulai menjelaskan kegunaan dan langkah-langkah membuat *hot potatoes* secara *offline*. Hot Potatoes meliputi enam aplikasi yang dapat membuat latihan atau tes, yakni:

1. **J Cloze** : *gap-fill exercises* (isian)
Format quiz ini untuk membuat soal melengkapi kalimat. Cara membuatnya, kita harus memasukkan kalimat atau paragraph yang lengkap. Tandai bagian yang akan dikosongkan dengan perintah *gap*, maka ketika sudah jadi akan ada bagian kosong ditengah kalimat yang harus diisi siswa.

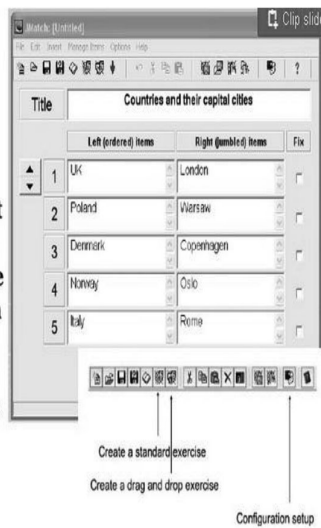


2. **J Match** : *matching and ordering exercises* (menjodohkan)

Format ini untuk membuat soal

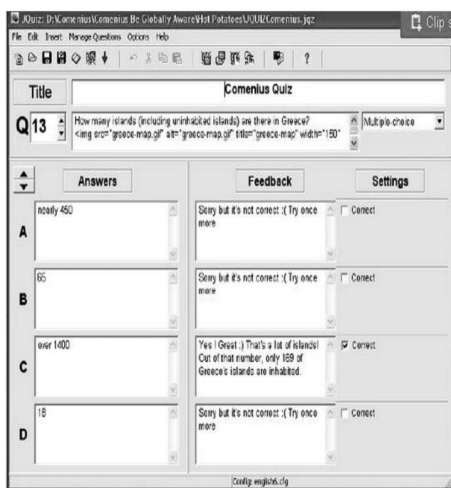
menjodohkan. Caranya, masukkan kata-kata untuk bagian sebelah kiri dan pasangannya disebelah kanan dan program akan otomatis mengacak urutannya saat kita menekan perintah “create web page”.

• A JMatch activity produces a matching or ordering exercise. A list of fixed items appears on one side (these can be images or text), with jumbled items on the other side.



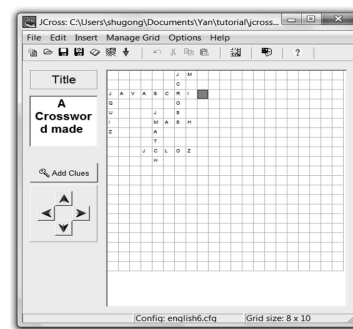
3. J Quiz : text-entry or short-answer quizzes (pilihan ganda, isian)

Format ini dapat membuat soal pilihan ganda dengan jumlah item yang bisa diatur sendiri; soal isian singkat; soal gabungan dari pilihan ganda dan isian singkat; dan soal pilihan ganda majemuk.



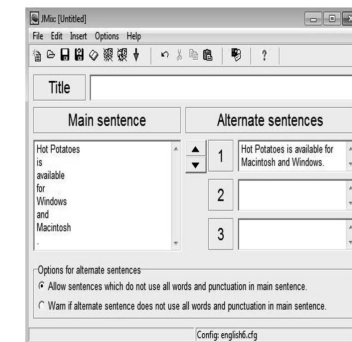
4. J Cross : crosswords (teka teki silang)

Dengan menginput jawaban secara berurutan dan menklik perintah “manage grid” maka soal TTS sudah jadi bentuknya, tinggal memasukkan “clue” untuk masing-masing jawaban.



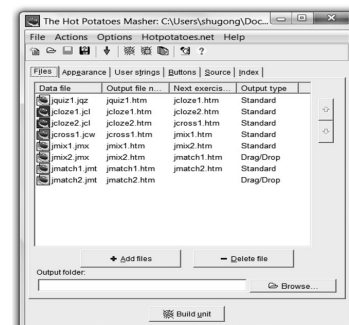
5. J mix : jumbled-sentence exercises

Format ini untuk membuat kuis dalam bentuk acak kata dan acak kalimat. Sehingga nanti huruf yang tidak beraturan dapat tersusun berurutan menjadi sebuah kata atau kalimat. (Contohnya: ukncgi, disusun menjadi kata kucing).



Ada pula satu aplikasi yang dapat menyatukan keseluruhan soal yang di buat, aplikasi ini disebut *the masher*.

6. J Masher: Memungkinkan Anda untuk menggabungkan berbagai jenis kuis yang telah Anda buat, mengkompilasi semua latihan Hot Potatoes ke dalam satu unit .



Dalam kegiatan ini para peserta diperbolehkan mengajukan pertanyaan yang belum mereka pahami.

Tabel 3.2. Daftar pertanyaan peserta pelatihan

No	Nama Penanya (Guru)	Tutor Matpel (Mata pelajaran)	Pertanyaan	Jawaban
1	Sri Lestari Ningsih	Pengajar Bahasa Inggris	Apa saja yang harus dipersiapkan sebelum membuat soal elektronik dengan media <i>hot potatoes</i> ?	Yang harus disiapkan saat membuat soal elektronik dengan media <i>hot potatoes</i> adalah notebook dan <i>hot potatoes</i> software yang dapat di install dari http://hotpot.uvic.ca , pilihan spesifik materi atau topik bahasan yang akan dibuatkan soal berbentuk elektronik.
2	Rusmanto, S.Pd	Pengajar Bahasa Indonesia	Apakah <i>hot potatoes</i> dapat dijadikan media pendukung pembelajaran yang efektif?	<i>Hot Potatoes</i> dapat dijadikan salah satu media pendukung yang efektif dalam pembelajaran, karena dengan mendukung pembelajaran dengan soal-soal elektronik siswa tidak hanya menjawab tapi juga mendapat <i>feedback</i> langsung dari soal yang mereka kerjakan.
3	Susilo, SS	Pengajar bahasa Inggris	Apa saja kegunaan dan fungsi <i>Hot Potatoes</i> ?	Kegunaan <i>Hot Potatoes</i> adalah mendukung pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas. Fungsi <i>Hot Potatoes</i> adalah salah satu variasi pembelajaran yang dapat digunakan guru dengan pemanfaatan teknologi pada era digital; membuat soal-soal elektronik.
4	Ir. Morista Sebayang	Pengajar Matematika	Apakah media <i>Hot Potatoes</i> dapat digunakan untuk membuat soal elektronik matpel apapun?	Ya, <i>hot potatoes</i> sangat berguna untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, tidak spesifik untuk matpel tertentu, jadi semua matpel bisa dibuat soal elektroniknya dengan media ini

Untuk dapat lebih memahami konsep-konsep pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran *Hot Potatoes*. Peserta diajak mengaplikasikannya secara langsung. Pada sesi praktek, setiap peserta membuka notebook masing-masing, yang mereka lakukan adalah menginstall *software Hot Potatoes* dengan membuka *webpage* <http://hotpot.uvic.ca>. Setelah *software* di install di notebook masing-masing, peserta dapat membuka dan berlatih membuat soal

elektronik dengan menggunakan *hot potatoes* secara offline.

Ada tiga langkah utama dalam membuat latihan test pada 4 program di *Hot Potatoes*, yaitu: (a) Memasukkan data berupa pertanyaan, gambar, suara video, dll; (b) Konfigurasi keluaran (mempersiapkan tombol, instruksi dan fitur lain dalam halaman web); (c) Membuat halaman web (menggabungkan latihan-latihan dalam bentuk halaman HTML pages).

Hasil dari kegiatan pelatihan penggunaan media *hot potatoes* sebagai media pembelajaran dalam membuat soal elektronik adalah peserta pelatihan yang merupakan tutor-tutor bimbingan belajar Omega dapat memahami konsep media pembelajaran dan fungsi media tersebut sebagai alat bantu pengajaran di kelas. Meskipun kegiatan pembelajaran di bimbel Omega berfokus pada seluruh mata pelajaran, penggunaan media *Hot Potatoes* yang dapat membantu guru dalam pembelajaran di kelas karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan.

Dari hasil evaluasi terhadap pelatihan penggunaan media *hot potatoes* sebagai media pembelajaran dalam membuat soal elektronik, yang peserta lakukan di akhir kegiatan terlihat bahwa para tutor sudah mulai paham dan bisa merencanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media *Hot Potatoes*.

Simpulan

Secara umum program pengabdian pada masyarakat yang berjudul Pelatihan penggunaan media *hot potatoes* sebagai media pembelajaran berlangsung dengan baik. Menurut para peserta pelatihan kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya digunakan dalam membuat materi pengajaran secara interaktif dan membuat soal berbasis-web. Pemanfaatan *Hot Potatoes* di karenakan *Hot Potatoes* bersifat *freeware* bagi pendidikan dan mudah digunakan. Siswa dapat mengerjakan soal elektronik dimana setelah siswa mengisi latihan tersebut dapat langsung mengetahui nilai langsung tanpa adanya koreksi manual.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada awal kegiatan, secara umum mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian seperti ini sangat diperlukan dan sangat bermanfaat bagi mereka khususnya Para tutor juga merasakan banyak manfaat dari kegiatan ini. Selain itu, sekiranya

memungkinkan mereka meminta agar di tahun-tahun yang akan datang, pengabdian seperti ini dapat lagi dilaksanakan di lembaga tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Sanjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

<http://su28he12rm19an90.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-media-dan-media-pembelajaran.html?m=1>

<http://hotpot.uvic.ca/index.php#downloads>