

PENINGKATAN KOMPETENSI MENGAJAR DOSEN MELALUI APLIKASI THINGLINK DI FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA UNIVERSITAS DHARMA PERSADA

Fetty Poerwita Sary, Nidya Dudija, dan Adhi Prasetyo

Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia
E-mail: fettytps@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pandemi covid-19 yang dimulai sejak awal tahun 2020, telah mendorong sistem Pendidikan untuk melakukan penyesuaian dalam proses belajar mengajar. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 4 tahun 2020 menghimbau agar institusi Pendidikan harus melakukan *physical distancing* (menjaga jarak) diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Aturan ini dikeluarkan agar penyebaran covid-19 dapat dikendalikan. Oleh karena itu interaksi pun dibatasi dengan cara tidak melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka melainkan diganti dengan cara meliburkan murid dari level Pendidikan dasar, menengah sampai tinggi. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) diganti dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring), Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Belajar Dari Rumah (BDR).

Dikarenakan kondisi tersebut, mau tidak mau dosen harus mengembangkan kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Mereka ditantang untuk mampu membuat dan merancang pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswanya. Mengajar dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran online yang ditawarkan terkadang cukup membingungkan karena tidak semua dosen memiliki kemampuan yang mumpuni untuk mempelajari dan menggunakan berbagai media tersebut, bahkan masih awam bagi sebagian orang. Padahal, media pembelajaran atau learning media/ platform ini amat sangat menarik apabila digunakan untuk membantu para dosen dalam menyampaikan materi ajarnya. Oleh karena itu, kegiatan engabdian masyarakat (abdimas) ini berupa pemberian pelatihan aplikasi Thinglink. Pemilihan media thinglink ini sesuai dengan kebutuhan para dosen di Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Dharma Persada (Unsada) yang banyak mengajar materi bahasa dan budaya. Melalui aplikasi Thinglink ini, dosen dapat membuat materi sekaligus dengan penjelasan secara interaktif melalui video, gambar, suara, atau lainnya. Selain itu, dosen bisa menyematkan link google form atau wordwall.net sebagai bahan evaluasi ajar untuk mahasiswa. Abdimas ini dilaksanakan secara online dan diikuti oleh 20 dosen.

Dari kegiatan abdimas ini, 16,6% peserta setuju dan 83,4% peserta sangat setuju bahwa instruktur sangat menguasai materi, materi sangat menarik, penjelasan mudah dipahami, instruktur ramah dan bersemangat dalam menjelaskan. Para peserta juga menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat, harus dilakukan secara rutin, dan berharap kegiatan ini dapat dilaksanakan lagi di kemudian hari untuk tema berbeda yang dapat meningkatkan kompetensi mengajar pada dosen di Unsada. Adapun implikasi dari pelatihan ini adalah dosen menggunakan aplikasi Thinglink dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Thinglink, Kompetensi Mengajar*

1. Pendahuluan

Wabah covid-19 yang telah dimulai sejak awal tahun 2020, telah mendorong sistem Pendidikan untuk melakukan penyesuaian dalam proses belajar mengajar. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 4 tahun 2020 menghimbau agar institusi Pendidikan harus melakukan *physical distancing* (menjaga jarak) diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang¹⁾. Aturan ini dikeluarkan agar penyebaran covid-19 dapat dikendalikan. Oleh karena itu interaksi pun dibatasi dengan cara tidak melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka melainkan diganti dengan cara meliburkan

murid dari level Pendidikan dasar, menengah sampai tinggi. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) diganti dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring), Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Belajar Dari Rumah (BDR)¹⁾.

Oleh karena itu, dikarenakan kondisi tersebut, mau tidak mau dosen harus mengembangkan kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Mereka ditantang untuk mampu membuat dan merancang pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswanya sehingga mereka mau belajar. Mengajar dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran online yang ditawarkan terkadang cukup membingungkan karena tidak semua pendidik melek IT dan memiliki kemampuan yang

mumpuni untuk mempelajari berbagai media tersebut, bahkan masih awam bagi sebagian orang, misalnya Kahoot!, Thinglink, Quizzis, Canva dan lain-lain. Media pembelajaran atau learning media/ learning platform ini amat sangat menarik apabila dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat membantu para dosen untuk menyampaikan materi ajarnya. Sehingga tidak hanya menyampaikan materi tapi juga memastikan bahwa siswa didiknya dapat memahami dan menikmati proses pembelajaran tersebut.

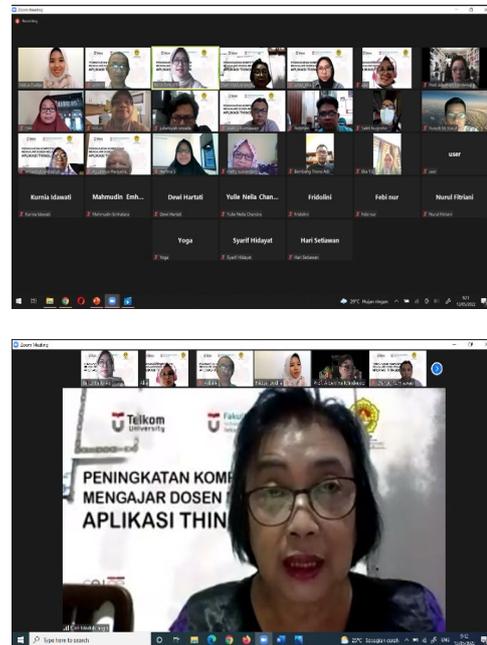
Thinglink dapat digunakan sebagai media pembelajaran online. Hal ini dikarenakan media website ini menyediakan berbagai fitur menarik yang bisa disesuaikan dan digunakan²⁾. Media-media online seperti video, gambar, audio, link seperti youtube, google form, ideboardz.com, wordwall.net atau yang lain bisa ditautkan di media ini²⁾. Dengan kata lain, thinglink ini cukup lengkap dan memiliki banyak fungsi dimana dosen dapat menyampaikan materi sekaligus dengan penjelasannya secara interaktif. Selain itu, dosen bisa menambahkan tautan google form atau wordwall.net yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi kepada siswa.

Masyarakat sasaran pada kegiatan Abdimas ini adalah para dosen Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Para dosen ini belum terbiasa dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang biasa digunakan untuk mengajar secara daring. Fakultas ini memiliki tiga program studi S1 yaitu Prodi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, S1 Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, S1 Bahasa dan Kebudayaan Inggris, serta dua prodi D3, yaitu Prodi D3 Bahasa Jepang, dan D3 Bahasa Inggris. Tentunya dalam masa pandemi saat ini, dimana sistem pengajaran dilakukan secara daring atau hybrid, maka para dosen ini membutuhkan keterampilan mengajar dalam menggunakan aplikasi yang biasa digunakan dalam mengajar. Salah satunya adalah dalam menggunakan aplikasi Thinglink yang sangat sesuai dalam pengajaran Bahasa dan budaya.

Pelatihan *Thinglink* ini bertujuan untuk membantu para dosen Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada agar memiliki beragam alternatif proses belajar mengajar sehingga hal ini dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa. Apalagi dalam pembelajaran Bahasa, apabila dosen tidak interaktif, maka mahasiswa akan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, diharapkan dengan luaran yang berupa keterampilan menggunakan media *Thinglink* yang meliputi pengenalan jenis-jenis Interactive Tools, pengenalan mengenai apa itu *Thinglink*, latar belakang menggunakan Thinglink, dan bagaimana strategi pembuatan konten dengan menggunakan *Thinglink*.

2. Metodologi

Abdimas ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan bidang keilmuan yang dapat memberikan nilai tambah bagi masyarakat sasaran. Pelatihan keilmuan berupa pelatihan *Thinglink* bagi dosen Fakultas Bahasa dan Budaya dengan jumlah peserta sekitar 20 orang. Peserta akan mendapatkan materi pelatihan guna menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Pemberi materi untuk pelatihan ini sebanyak dua orang dan didampingi tim panitia.



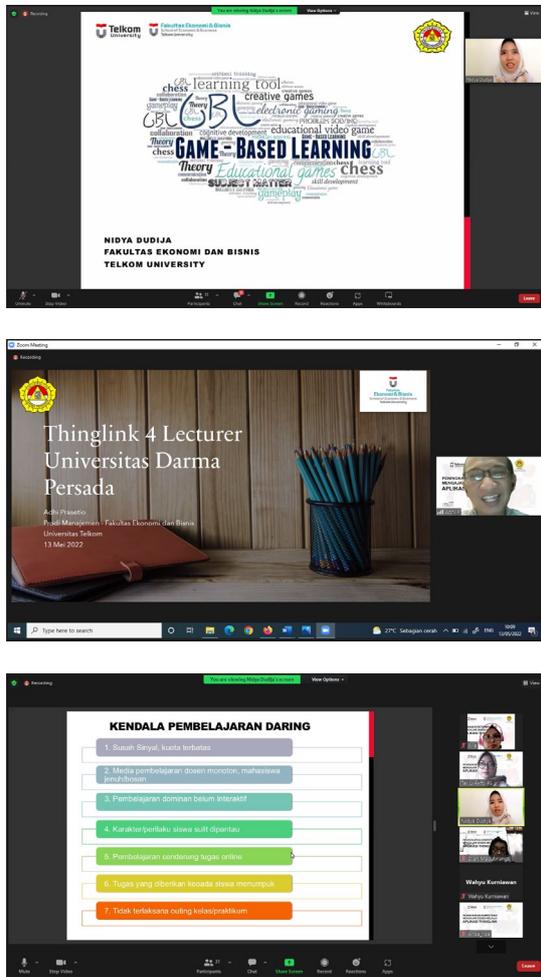
Gambar 1: Pelaksanaan Pelatihan

Materi pelatihan yang diberikan adalah teori mengenai pengenalan aplikasi *Thinglink*, dan akan dilanjutkan dengan praktik simulasi pembuatan bahan ajar menggunakan *Thinglink*. Tujuan materi tersebut adalah supaya masyarakat sasaran dapat memahami apa yang dimaksud dengan aplikasi *Thinglink* tersebut serta bagaimana menerapkan *Thinglink* dalam pembelajaran secara tepat guna. Lebih rinci materi Pelatihan *Thinglink* dapat dilihat pada Tabel 1. Selanjutnya, metode yang digunakan adalah ceramah, praktik, diskusi serta tanya jawab dengan peserta pelatihan secara online.

Tabel 1: Ringkasan Materi Pelatihan

No	Pelatihan	Sub Materi
1	Thinglink	1. Pedagogy-Adult Learning Strategy 2. Interactive Tools 3. Introduction to Thinglink 4. Background 5. Content Strategy

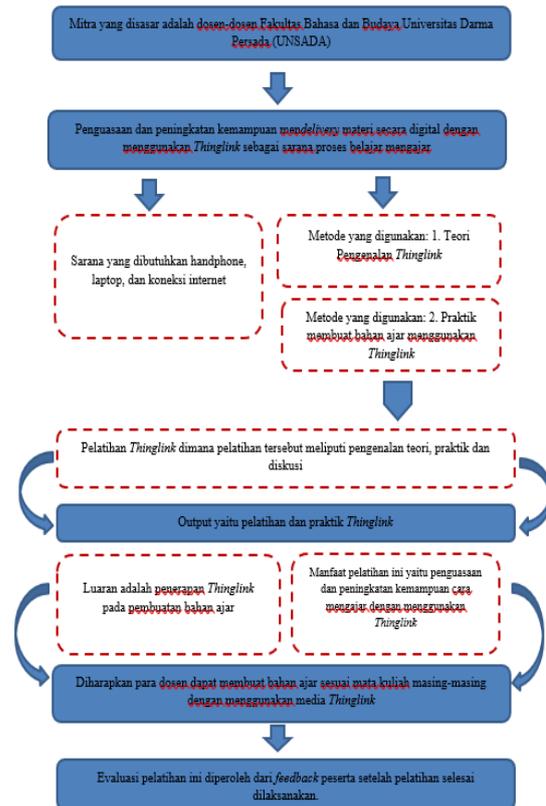
Kegiatan penyampain materi pada pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2: Penyampaian Materi

Pada kegiatan pelatihan ini, ada dua metode yang diberikan yaitu: 1) penyampaian teori pengenalan aplikasi Thinglink; 2) Praktik membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Thinglink; 3) pemberian evaluasi berupa quiz dan feedback. Adapun sarana yang dibutuhkan agar pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar adalah laptop, handphone, dan juga koneksi internet. Luaran dari kegiatan Abdimas ini adalah penerapan aplikasi Thinglink untuk pembuatan bahan ajar. Sementara manfaat dari kegiatan ini yaitu penguasaan dan peningkatan kemampuan cara mengajar dengan menggunakan *Thinglink*.

Ilustrasi gambaran Iptek kegiatan abdimas ini dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Gambaran Iptek

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk dapat mengukur seberapa baik pelaksanaan kegiatan pelatihan Thinglink ini, maka peserta diminta untuk mengisi kuesioner melalui tautan yang diberikan oleh tim abdimas. Kuesioner ini terdiri dari tujuh pernyataan yang harus dijawab menggunakan skala 1-5 atau dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Selain itu, juga ada dua pertanyaan terbuka yaitu 1) kesan dan pesan peserta tentang pelatihan yang mereka dapatkan, serta 2) harapan mereka untuk pelatihan yang akan datang, sehingga tidak menutup kemungkinan akan ada kegiatan pelatihan selanjutnya baik dengan topik yang sama maupun berbeda. Berikut adalah rekapitulasi hasil *feedback* Abdimas.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Feedback

No	Penilaian terhadap Kegiatan PKM	Jumlah masing-masing faktor				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Instruktur sangat menguasai materi	0	0	0	3	27
2.	Materi yang disampaikan sangat menarik	0	0	0	5	25
3.	Penjelasannya mudah dipahami	0	0	0	6	24
4.	Instruktornya ramah dan bersemangat	0	0	0	2	23
5.	Masyarakat setempat menerima dan menbaratkan kegiatan PKM Universitas Telkom saat ini dan masa yang akan datang	0	0	0	1	29
6.	Kegiatan ini sangat bermanfaat	0	0	0	6	24
7.	Kegiatan ini harus dilaksanakan secara rutin	0	0	0	11	19
	Jumlah	0	0	0	34	171
	% (Jumlah masing-masing:total)	0%	0%	0%	16,6%	83,4%
	Jumlah % Setuju + Sangat Setuju	100%				

Berdasarkan tabel 2 diatas, rekapitulasi hasil *feedback* menunjukkan sebesar 16,6% peserta setuju dan 83,4% peserta sangat setuju bahwa instruktur sangat menguasai materi, materi sangat menarik, penjelasan mudah dipahami, instruktur ramah dan bersemangat dalam menjelaskan. Para peserta juga menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat, harus dilakukan secara rutin, dan

5. Referensi

1. <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
2. <https://www.homeppt.com/id/articles/thinglink-create-interactive-images-for-your-image-channel.html>

berharap kegiatan ini dapat dilaksanakan lagi di kemudian hari untuk tema berbeda yang dapat meningkatkan kompetensi mengajar pada dosen di Unsada. Adapun implikasi dari pelatihan ini adalah dosen menggunakan aplikasi Thinglink dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan

Kegiatan Abdimas ini dilakukan sebagai wujud pemecahan solusi terhadap permasalahan keterbatasan cara mengajar untuk kepentingan pengayaan proses belajar mengajar. Diharapkan kemampuan menggunakan media Thinglink ini yang nanti akan mereka dapatkan, dapat membantu mereka dalam memperkaya proses pembelajaran di kelas daring. Kegiatan ini dilakukan dengan memperhatikan keterbatasann Tim Pelaksana baik secara kapasitas maupun kemampuan dan tetap sesuai dengan keahlian di bidang manajemen yaitu berupa pengetahuan mengenai bagaimana meningkatkan kompetensi SDM dalam hal ini dosen khususnya di bidang IT.