

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI WORKSHOP PENYUSUNAN SOAL DIGITAL BAHASA JAWA DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM *ADOBE CAPTIVATE*

Joko Sukoyo

Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
Email: j_sukoyo@yahoo.com

Abstract. This workshop activity is conducted to improve the competence of elementary teachers in North Semarang Sub-District in arranging javanese language digital questions by using adobe captivate program. The methods used in this activity are: speech, demonstration, direct practice, asking and answering question, assignment. The audience joins the society education activity is 47 elementary teachers of North Semarang Sub District. The materials given to the audiences involve the introduction of adobe captivate program, installation of adobe captivate program, writing Javanese Language digital questions by using adobe captivate program. This workshop affects positive impact to the elementary teachers in North Semarang Sub District. Before holding society dedication, they can not make digital questions through adobe captivate at all. Fortunately, after holding this dedication as well as giving evaluation, it is occurred significant improvement, that is more than 75 percent teachers can make digital question.

Keyword: captivate adobe, program, Javanese Language digital question

Abstrak. Kegiatan workshop ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar di Kecamatan Semarang Utara dalam hal penyusunan soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah: ceramah, demonstrasi, praktik langsung, tanya jawab, dan penugasan. Peserta yang mengikuti workshop sebanyak 47 guru SD di Kecamatan Semarang Utara. Materi yang diberikan kepada peserta meliputi pengenalan program *adobe captivate*, penginstalan program *adobe captivate*, dan penulisan soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate*. Kegiatan workshop ini berdampak positif kepada guru-guru SD di Kecamatan Semarang Utara. Sebelum diadakan kegiatan workshop, mereka sama sekali tidak dapat membuat soal digital dengan program *adobe captivate*. Setelah diadakan kegiatan workshop dan diadakan evaluasi terjadi peningkatan yang sangat signifikan, lebih dari 75% dapat membuat soal digital.

Kata kunci: Program adobe captivate, soal digital bahasa Jawa

PENDAHULUAN

Salah satu media pembelajaran modern yang sangat populer digunakan dalam dunia pendidikan adalah komputer. Komputer digunakan sebagai salah satu pilihan penggunaan media pendidikan karena sifatnya yang dapat mengakses berbagai macam data. Dewasa ini komputer mengalami kemajuan yang begitu pesat. Penciptaan program-program baru sangat membantu dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah program *adobe captivate*. Dengan program ini memungkinkan guru membuat media pembelajaran berbentuk teks, gambar, animasi, video, termasuk juga soal-soal digital yang sangat interaktif.

Perkembangan pesatnya teknologi komputer tersebut tidak diikuti oleh para guru. Termasuk kemampuan guru dalam mengoperasikan program *adobe captivate*. Padahal program tersebut dapat digunakan untuk membuat soal-soal digital interaktif. Soal digital adalah soal yang diberikan dan dikerjakan secara langsung di depan komputer dan usai mengerjakan siswa dapat secara langsung melihat skor yang diperolehnya. Siswa juga dapat menerima konfirmasi tentang kunci soal yang mereka kerjakan.

Program *adobe captivate* dapat dimanfaatkan di hampir semua mata pelajaran, termasuk pelajaran bahasa Jawa. Kualitas pembelajaran bahasa Jawa dapat dikatakan masih rendah. Walaupun pelajaran bahasa Jawa sudah diajarkan bertahun-tahun tetapi kemampuan siswa dalam hal penguasaan bahasa dan budaya Jawa masih rendah. Selama ini guru masih menggunakan metode tradisional dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hal ini berdampak ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa. Diharapkan dengan sentuhan-sentuhan teknologi, pembelajaran bahasa Jawa akan semakin menarik dan berkualitas.

Kompetensi guru khususnya guru SD di Kecamatan Semarang Utara dalam penguasaan teknologi termasuk program

adobe captivate untuk pembuatan soal-soal digital bahasa Jawa masih rendah. Soal-soal yang dikerjakan siswa mayoritas masih menggunakan soal yang diketik di kertas. Padahal dengan menggunakan soal digital, memungkinkan siswa mengerjakan secara langsung didepan komputer dan usai mengerjakan siswa dapat secara langsung melihat skor yang diperolehnya.

Mengingat pemanfaatan soal digital dirasa perlu dan mendesak untuk dilakukan sehingga perlu diadakan workshop pembuatan soal-soal digital kepada guru-guru SD di Kecamatan Semarang Utara. Dengan kenyataan di atas kami selaku dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa FBS UNNES melihat adanya peluang kerjasama dengan Dinas Pendidikan. dalam bentuk kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Dari perspektif UNNES kegiatan pengabdian ini merupakan pengejawantahan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, disamping kegiatan pengajaran dan penelitian.

Secara rinci permasalahan yang tercakup dalam kegiatan ini adalah 1) Bagaimana cara meningkatkan kemampuan guru dalam hal penyusunan soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate?*, 2) Bagaimana cara meningkatkan kemampuan guru dalam hal pemanfaatan soal digital bahasa Jawa dalam kegiatan pembelajaran?

Tujuan kegiatan ini adalah 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam hal pembuatan soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate?*, 2) Meningkatkan kemampuan guru dalam hal pemanfaatan soal digital bahasa Jawa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan manfaatnya adalah: 1) meningkatkan pengetahuan guru-guru SD di Kecamatan Semarang Utara tentang pembuatan soal digital. Dengan soal digital tersebut diharapkan pembelajaran bahasa Jawa semakin menarik dan tidak monoton. Proses pembelajaran yang menarik tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan mempengaruhi prestasi be-

lajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. 2) Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan menjadi salah satu implementasi LPTK dalam hal ini Unnes sebagai lembaga ilmiah yang dituntut melaksanakan inovasi pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kegiatan ini juga merupakan wujud pengabdian untuk turut mendukung program pemerintah meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Landasan teori yang digunakan adalah: 1) media pembelajaran, 2) media komputer, 3) program *adobe captivate*, dan 4) penyusunan soal bahasa Jawa.

METODE

Program kegiatan ini akan difokuskan pada workshop penyusunan soal digital bahasa Jawa menggunakan program *adobe captivate*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah : 1) Ceramah. Metode ceramah ini diberikan untuk menyampaikan pengetahuan yang bersifat teori. Dilaksanakan di awal kegiatan serta bersamaan dengan kegiatan praktik. 2) Demonstrasi. Metode demonstrasi digunakan pada waktu awal kegiatan praktik. Tim pengabdian memperagakan cara penyusunan soal digital bahasa Jawa menggunakan program *adobe captivate*. Alat yang digunakan adalah LCD proyektor sehingga tahap demi tahap menjalankan program *adobe captivate* dapat disaksikan langsung oleh para peserta. 3) Praktik langsung. Metode ceramah dan demonstrasi dilanjutkan dengan metode praktik langsung. Peserta melakukan praktik langsung menyusun soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate* didampingi oleh tim pengabdian. 4) Tanya Jawab. Metode ini perlu dilakukan agar peserta semakin paham terhadap materi yang disampaikan. Pertanyaan yang diajukan para peserta akan langsung ditanggapi oleh tim pelaksana. 5) Penugasan. Penugasan ini dilakukan agar para peserta semakin terampil menyusun soal

digital menggunakan program *adobe captivate*. Soal-soal digital yang sudah jadi dapat langsung diberikan kepada siswa untuk dijadikan bahan latihan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 28 Juli 2012 bertempat di aula SD Bulu Lor 02. Bentuk kegiatan adalah workshop, jadi peserta diberi bekal materi dan praktik langsung membuat soal digital berbahasa Jawa. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dari jam delapan pagi sampai jam dua siang.

Peserta kegiatan sebanyak 47 guru sekolah dasar di wilayah Kecamatan Semarang Utara. Berhubung kegiatan ini bersifat praktik, sehingga memerlukan kelas-kelas kecil. Tim pengabdian memilih salah satu gugus sebagai peserta kegiatan workshop. Gugus tersebut terdiri dari beberapa SD, diantaranya SD Panggung Kidul 01, SD Panggung Kidul 02, SD Panggung Lor 01, SD Bulu Lor 01, dan SD Bulu Lor 02. Materi yang diberikan kepada peserta meliputi pengenalan program *adobe captivate*, cara menginstal program *adobe captivate*, serta cara menulis soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate*.

Kegiatan workshop “Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penyusunan Soal Digital Bahasa Jawa dengan Menggunakan Program *Adobe Captivate* untuk Guru SD di Kecamatan Semarang Utara” secara umum berjalan dengan lancar. Kegiatan bertempat di aula SD Bulu Lor 02. Pemilihan lokasi SD Bulu Lor 02 karena di SD tersebut memiliki aula yang cukup representatif untuk kegiatan ini.

Peserta mengikuti acara dengan cukup antusias, walaupun ada beberapa guru yang gaduh, bercerita dengan teman di sampingnya. Kegaduhan ini dapat diantisipasi oleh tim pengabdian, dengan cara mendatangi mereka

dan membimbing mereka menulis soal digital berbahasa Jawa. Para peserta merasa membutuhkan pelatihan ini dikarenakan soal dalam bentuk digital merupakan pengetahuan baru bagi mereka, yang kelak dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Disamping untuk meningkatkan profesionalisme sebagai guru, ternyata mereka juga membutuhkan pelatihan ini untuk nilai kenaikan pangkat, karena setiap peserta nanti akan diberikan sertifikat oleh tim pengabdian. Sertifikat ini yang nantinya dapat digunakan oleh para peserta untuk mengajukan pangkat.

Materi pelatihan yang diberikan kepada para peserta sudah dikemas dalam bentuk modul. Materi tersebut meliputi: 1) Pengenalan program *adobe captivate*, 2) Penginstalan program *adobe captivate*, 3) Penulis soal digital bahasa Jawa menggunakan program *adobe captivate*

Materi-materi tersebut disajikan secara singkat, padat dan jelas. Alat bantu yang digunakan adalah LCD proyektor, dengan harapan tampilan layar dapat diterima oleh semua peserta. Penjelasan secara rinci kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pengenalan program *adobe captivate*.

Berdasarkan wawancara dengan para peserta ternyata mereka belum mengenal program *adobe captivate*. Hal ini dapat dimaklumi, karena program ini tidak banyak digunakan dalam dunia pendidikan seperti *microsoft word*, *excel*, dan *power point*. Berhubung pemahaman peserta pelatihan masih sangat rendah tentang program ini, sehingga tim pengabdian mengenalkan program ini dengan menggunakan bahasa yang sederhana, agar dapat diterima oleh para peserta yang mayoritas berumur di atas 45 tahun.

Setelah pengenalan tentang program *adobe captivate* selesai, kemudian

dilanjutkan dengan menjelaskan tentang penggunaannya dalam dunia pendidikan. Ketika para peserta mengetahui tentang kegunaan program ini, mereka cukup antusias. Agar para peserta semakin paham tentang pemanfaatan program *adobe captivate* untuk membuat soal digital, maka tim pengabdian memberikan simulasi bentuk dan operasional pengerjaan soal digital. Para peserta juga diberi kesempatan untuk mencoba mengerjakan dan mengetahui skor mereka masing-masing.

Setelah diadakan pengenalan tentang program *adobe captivate*, lebih dari 75% peserta sudah memahami tentang program ini serta pemanfaatannya dalam kegiatan belajar mengajar. Selebihnya dibimbing secara intern oleh tim pengabdian.

2. Penginstalan program *adobe captivate*

Tim pengabdian sengaja menggandakan file program *adobe captivate* dalam bentuk CD dan flasdisk. CD tersebut dapat di bawa pulang oleh para peserta, apabila diperlukan dapat digandakan lagi kepada teman-teman lain yang tidak mengikuti pelatihan.

Seminggu sebelum diadakan workshop, tim pengabdian sudah berkoordinasi dengan ketua gugus agar menginformasikan kepada para peserta untuk membawa laptop. Gambaran pelaksanaan penginstalan program *adobe captivate* adalah sebagai berikut. Tim pengabdian yang berjumlah tiga orang, salah satunya ada yang bertugas untuk memberikan instruksi langkah-langkah menginstal program *adobe captivate*, sedangkan tim pengabdian yang lain di belakang untuk membimbing para peserta apabila menemui kendala ketika sedang menginstal program tersebut.

Materi penginstalan program dapat berjalan dengan lancar, karena menginstal program ini dapat dikatakan mudah. Apalagi dilengkapi dengan modul yang akan

membantu para peserta apabila menemui kesulitan. Tetapi bukan berarti tidak ada kendala dalam materi penginstalan ini. Kendala terjadi karena keterbatasan laptop. Tidak semua peserta pelatihan memiliki laptop, sehingga mereka harus menggunakan satu laptop untuk dua atau tiga orang.

3. Penulisan soal digital bahasa Jawa dengan menggunakan program *adobe captivate*

Materi penulisan soal digital merupakan materi pokok dalam kegiatan workshop. Materi ini akan dapat terlaksana dengan baik apabila para peserta sudah menguasai materi-materi sebelumnya, yaitu mengenal program *adobe captivate*, dan dapat menginstal programnya.

Secara umum pelaksanaan kegiatan pada pembuatan soal digital dengan menggunakan program *adobe captivate* berjalan dengan lancar. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan para peserta beraneka-ragam. Ada yang dapat menguasai dengan sangat cepat, ada pula yang tingkat penguasaannya sangat lambat. Guru-guru yang sudah berusia lanjut mengalami beberapa kendala, terutama kendala teknis. Para guru berusia lanjut tersebut tidak terbiasa memegang laptop sehingga perlu perhatian yang ekstra untuk mereka.

Berdasarkan evaluasi lebih dari 75% peserta workshop sudah menguasai program tersebut dengan baik, sisanya memang masih perlu mendapatkan bimbingan lanjutan di luar kegiatan program pengabdian masyarakat ini. Tim pengabdian juga selalu menghimbau kepada peserta yang sudah menguasai pembuatan soal digital dengan baik agar membagi informasinya kepada teman yang lain yang belum menguasainya. Diharapkan dengan informasi berantai ini, pembuatan soal digital dengan program *adobe captivate* akan semakin memasyarakat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan workshop, dapat disimpulkan bahwa: 1) Peserta pelatihan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti seluruh kegiatan yang disajikan oleh tim pengabdian. 2) Proses penyampaian materi berupa teori maupun praktik tidak mengalami hambatan yang berarti, sebab penggunaan metode disesuaikan dengan tujuan dan kondisi peserta, artinya peserta dapat langsung praktik dengan bimbingan tim pengabdian secara intensif. 3) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat diikuti peserta dengan baik. 4) Walaupun secara umum kegiatan pengabdian masyarakat dapat berjalan dengan baik, tetap saja ada beberapa hal kelemahan yang perlu diperbaiki diantaranya koordinasi antara tim pengabdian dengan tim gugus, agar tidak terjadi gangguan pada kegiatan-kegiatan yang sifatnya teknis, misalnya kesalahpahaman informasi sehingga para peserta ada yang tidak membawa laptop dan lain sebagainya.

Saran

Atas dasar simpulan tersebut maka disarankan 1) kepada para peserta workshop agar menggunakan soal digital ini dalam pembelajaran di sekolah masing-masing, karena banyak sekali manfaat yang akan diperoleh siswa. 2) kepada para peserta workshop, agar mengajarkan pembuatan soal digital ini kepada para siswa, terutama guru-guru komputer, karena dengan soal digital ini memungkinkan siswa dapat berlatih mengerjakan soal secara mandiri, dan menyenangkan. 3) kepada para pelaksana pengabdian yang lain, disarankan untuk melakukan penyempurnaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, termasuk melakukan pengabdian ke sekolah di wilayah lain di luar Kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharma, Surya, Dr. 2005. *Kebijakan Penelitian Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Makalah disajikan pada Semiloka Pengembangan Pembelajaran Berbasis Riset Tantangan dan Peluang Bagi Dosen dan Guru di Semarang. Lemlit UNNES. Semarang 6 Agustus
- Hamali, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Husen, Ahlan, M. Subhan dan Deny Iskandar. 1998. *Telaah Kurikulum dan Buku Teks Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara DIII tahun 1997/1998
- Muslich, Masnur. 2010. *Text Book Writing*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE
- Samana, A. 1994. *Profesionalisme Keguruan*. Yogyakarta: Kanisius
- Suriamiharja dkk. 1997. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud
- Sanjana, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Tarigan, Henry. 1982. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa