

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU BAHASA JEPANG DI KOTA
PADANG MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN BUDAYA JEPANG MENGGUNAKAN
TEKNIK PERMAINAN ULAR TANGGA**

Tim Pengusul:

- Ketua : Rina Yuniastuti, Msi.**
Anggota :
- 1. Adrianis, M.A.**
 - 2. Darni Enzimar Putri, M.Hum.**
 - 3. Dini Maulia, M.Hum.**
 - 4. Dr. Rima Devi, M.Si.**
 - 5. Idrus, M. Hum.**
 - 6. Imelda Indah Lestari, M.Hum.**
 - 7. Lady Diana Yusri, M.Hum.**
 - 8. Rachmidian Rahayu, M.Hum.**
 - 9. Radhia Elita, M.A.**
 - 10. Rahtu Nila Sepni, M.Hum.**

**JURUSAN SASTRA JEPANG FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
MEI, 2018**

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN MUDA

Judul Penelitian : Meningkatkan Kompetensi Guru Bahasa Jepang di Kota Padang Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang Menggunakan Teknik Permainan Ular Tangga

**Skim Pengabdian
Kema** : PPM-PRODI

4. Nama Lengkap : RINA YUNIASUTRI, S.S., M.Si
b. NIDN : 1018064501
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Bahasa dan Sastra Jepang
e. Nomor HP : 081267013314
f. Alamat Surel (e-mail) : reeyuniasutri@yahoo.co.id
Lokasi Kegiatan : MGMP Bahasa Jepang Kota Padang
Biaya Kegiatan : Rp. 5.000.000,-

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

Lady Dinda Yessi, S.S., M. Hum
NIP. 198301262005012002

Padang, 22 Mei 2018
Ketua Peneliti,

Rina Yuniasutri, S.S., M.Si
NIP. 198506182014042101



Dr. Haryanto, M. Si
NIP. 197109091981002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif.....	3
2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	3
2.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	4
2.4 Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga.....	5
BAB III METODOLOGI KEGIATAN PENGABDIAN	9
3.1 Kerangka Pemecahan Masalah.....	9
3.2 Masyarakat Sasaran.....	9
3.3 Metode Kegiatan.....	10
3.4 Rancangan Evaluasi.....	10
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN PENGABDIAN	11
4.1 Anggaran Biaya.....	11
4.2 Jadwal Penelitian.....	12
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	13
5.1 Kegiatan Koordinasi Awal.....	13
5.2 Penyiapan Materi Pengabdian.....	13
5.3 Pelaksanaan Pengabdian.....	15
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	18
6.1 Kesimpulan.....	18
6.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN	20

RINGKASAN

Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan keterampilan bagi para guru bahasa Jepang SMA/SMK di kota Padang untuk membuat media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang yang kreatif dan inovatif. Melalui penggunaan media yang baik dan tepat, penyampaian materi mampu diserap dengan lebih baik oleh siswa. Untuk kedepannya, dengan penguasaan keterampilan ini diharapkan lulusan SMA/SMK bahasa Jepang nantinya memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai bahasa dan budaya Jepang sehingga menjadi *raw-input* yang baik pula. Kegiatan pengabdian terdiri dari dua tahap, yaitu tahap pertama sosialisasi dan tahap kedua pelatihan. Sosialisasi dan pelatihan diikuti oleh guru-guru MGMP bahasa Jepang kota Padang. Materi pelatihan adalah penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran budaya dan bahasa Jepang, khususnya media permainan ular tangga. Indikator evaluasi kegiatan ini dikatakan berhasil adalah apabila peserta mampu mengembangkan model permainan sesuai dengan materi pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, ular tangga

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru yang profesional adalah guru yang mampu mengkomodasikan secara tepat dan efektif prinsip-prinsip pedagogik yang merupakan standar kebutuhan siswa ke dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan amanah Undang-Undang Guru dan Dosen no 14 Tahun 2005 pada pasal 8 yang menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah: a) Kompetensi pedagogis, b) kompetensi kepribadian, c) kompetensi sosial dan d) kompetensi profesional. Dari kompetensi tersebut dapat dijelaskan bahwa seorang guru wajib untuk:

- a. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu
- b. Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik
- c. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif
- d. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri

Berdasarkan penjelasan di atas seorang guru dituntut mampu meningkatkan kompetensinya, salah satunya adalah mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi informasi.

Persoalan yang muncul adalah guru-guru banyak yang mengalami kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri. Fakta di lapangan, banyak dijumpai guru yang masih menggunakan media ajar yang konvensional, yaitu media ajar instan serta tanpa upaya untuk merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Hal ini mengakibatkan materi pembelajaran tidak menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Permasalahan ini juga dialami oleh guru-guru bahasa Jepang di kota Padang. Hal ini disebabkan para guru belum memiliki pengalaman dan kompetensi khusus dalam mengembangkan media pembelajaran. Dari survei di lapangan didapat

penyebab rendahnya produktivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu;

- a. Kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
- b. Rendahnya kemampuan guru dalam mengabstraksi dan berimajinasi
- c. Kurangnya pelatihan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
- d. Guru masih terpaku dengan penggunaan satu buku sumber saja.

Berdasarkan paparan dan kondisi lapangan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media ajar yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, Tim Pengabdian yang merupakan dosen Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas terpanggil untuk melakukan kegiatan pengabdian ini agar dapat membantu para guru untuk meningkatkan keterampilan tersebut, sehingga mutu belajar siswa juga ikut meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas yang menjadi permasalahan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagaimana cara memberikan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang yang kreatif dan inovatif bagi guru bahasa Jepang di Kota Padang?

1.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Mengacu pada permasalahan di atas, maka tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah memberikan pengetahuan tentang cara pembuatan media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang yang kreatif dan inovatif bagi guru bahasa Jepang di Kota Padang.

Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian ini diharapkan guru-guru bahasa Jepang di kota Padang dapat mengembangkan media pembelajaran yang yang kreatif dan inovatif untuk mendorong motivasi, perkembangan kognisi, perkembangan interpersonal dan perkembangan aspek sosial yang dimiliki.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh pengajar untuk membantu proses penyampaian materi. Sadiman (2007) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad (2007: 4) menyatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada pembelajar untuk merangsang mereka agar dapat belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut KBBI (1997), inovasi diartikan sebagai penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya, misalnya gagasan, metode atau alat. Inovasi sebagai proses penyempurnaan dari produk dan proses yang sudah ada. Sementara itu, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang tidak dibuat oleh orang lain, sesuatu yang baru dan memiliki daya guna. Kreativitas adalah kombinasi dari penalaran (*thinking*), kecakapan (*skills*) dan motivasi.

2.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

2.2.1. Fungsi media pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2013:320-321) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.

- c. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2013:51) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi.
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

2.3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad (2006:33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

2.3.1. Pilihan Media Tradisional

1. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slide*, *filmstrips*).
2. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, kartu, papan info, papan bulu/flanel)
3. Audio (rekaman piringan hitam dan pita kaset)
4. Penyajian multimedia (*slide* plus suara, paduan gambar-suara, dan *multi image*)

5. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video).
6. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, majalah berkala, lembaran lepas atau *hand out*).
7. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan, permainan kartu).
8. Realia (model, specimen/contoh, manipulatif (peta, globe, boneka)

2.3.2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi (*teleconference* dan *telelecture*)
2. Media berbasis mikroprosesor (pembelajaran berbantuan komputer, permainan komputer, pembelajaran interaktif, *hypermedia*, dan *compact video disc*)

2.4. Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Ular Tangga

2.4.1. Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan anak-anak yang berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan dimulai dengan meletakkan bidak di kotak pertama, kemudian secara bergiliran pemain melempar dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah dadu yang muncul. Jika bidak pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga maka bidak tersebut dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Jika bidak berhenti di gambar kepala ular, maka pemain harus turun ke ujung ekor ular. Bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu yang dilempar, mereka mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu. Jika tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu.

Pemenang adalah pemain yang bidaknya mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu yang dilempar, mereka mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu. Jika tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Giliran bermain dan jumlah langkah yang dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu. Tujuan pemain adalah bagaimana mencapai kotak nomor 100 secepat mungkin.

Permainan ini tersebar di seluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama yang umumnya merupakan terjemahan dari kata ular tangga dalam bahasa masing-masing, dalam bahasa Jepang dinamakan *sugoroku*. Gambar 1 merupakan contoh permainan ular tangga.



Gambar 1. Contoh papan permainan ular tangga

2.4.2. Teknik Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang

Proses belajar mengajar akan bermakna apabila guru dapat menerapkan strategi dalam pembelajaran. Menurut Djiwandono (2006:158), terdapat sejumlah cara untuk menggunakan model belajar kognitif di dalam kelas, yaitu melihat strategi mengajar pada umumnya, terutama yang menyangkut rencana pembelajaran. Selanjutnya yaitu memusatkan perhatian untuk membantu peserta didik dalam mengingat informasi baru.

Dalam pemilihan media pembelajaran perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Daya jangkau, terhadap pengajaran individu, pengajaran kelompok dan pengajaran masal.
- b. Keluwesan pakai yaitu kapan media tersebut akan digunakan, dimana akan digunakan dan audiennya siapa.
- c. Ketergantungan artinya media yang digunakan juga tergantung pada sarana dan fasilitas yang lain.
- d. Kendali, siapa yang akan mengendalikan media tersebut.
- e. Atribut kualitas hasil media yang digunakan dalam proses belajar.

- f. Biaya media yang digunakan mahal atau murah dan juga daya tahannya sehingga dapat dipertimbangkan biaya produksi atau pembelian.

Teknik permainan ular tangga merupakan teknik pembelajaran yang dapat digunakan di dalam pembelajaran bahasa dan budaya Jepang. Teknik ini modifikasi dari permainan ular tangga tetapi pada kotak-kotak angka diubah dengan pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan penerapan teknik pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik di kelas.

Permainan yang diadaptasikan dalam pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara bahasa Jepang dapat membantu peserta didik lebih semangat dan lebih tertarik pada pelajaran bahasa Jepang. Permainan dapat mendorong dan meningkatkan kebersamaan serta dapat memotivasi karena menarik dan menyenangkan. Permainan ini dapat digunakan dalam praktek pembelajaran semua keterampilan berbahasa dan dapat juga digunakan dalam berbagai jenis komunikasi.

Menurut Hurlock (2002: 159), bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan psikologis, sehingga semua orang diberi waktu dan kesempatan untuk bermain dan juga didorong untuk bermain, tanpa memperdulikan status sosial ekonomi mereka. Lever dalam Hurlock (2002: 160), mengatakan bahwa “selama bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial sehingga memungkinkannya untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak”.

Berikut langkah-langkah penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa dan budaya Jepang:

1. Masing-masing perwakilan kelompok melakukan undian untuk menentukan siapa yang dapat memulai permainan terlebih dahulu.
2. Setiap pemain yang berjalan dan berhenti pada gambar ular atau tangga, seluruh anggota kelompok harus mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.
3. Apabila pemain beserta anggota kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan, maka pada saat pemain berada pada kotak dengan gambar tangga tidak bisa naik dan ketika berada pada kotak

dengan gambar ular harus turun sesuai angka yang terdapat dalam papan permainan.

4. Pertanyaan seputar pengetahuan bahasa dan budaya Jepang sesuai dengan tema pembelajaran.
5. Bagi pemain yang paling cepat menduduki kotak terakhir, maka dialah yang menjadi pemenang.

BAB III

METODOLOGI KEGIATAN PENGABDIAN

Kurangnya kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dengan baik dan benar salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru menciptakan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dari pembelajar. Berdasarkan analisis situasi terhadap kondisi riil yang terjadi pada guru bahasa Jepang, salah satu pemecahan masalah yang dianggap efektif adalah memberikan bekal keterampilan pembuatan media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang.

3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul ‘Meningkatkan Kompetensi Guru Bahasa Jepang di Kota Padang Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang Menggunakan Permainan Ular Tangga’ merupakan kerja sama antara Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang kota Padang. Melalui kegiatan ini diberikan keterampilan kepada guru bahasa Jepang di kota Padang, di mana mampu membentuk tenaga guru yang multi skill. Keterampilan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya keterampilan tersebut, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

3.2 Masyarakat Sasaran

Sesuai dengan paparan yang disampaikan dalam penjelasan sebelumnya bahwa masalah ini terjadi pada guru bahasa Jepang. Oleh sebab itu, masyarakat sasaran dari kegiatan ini adalah guru bahasa Jepang di kota Padang sebanyak 20 orang. Masyarakat sasaran tersebut dipilih karena mereka merupakan bagian masyarakat yang bersentuhan langsung dengan proses pembelajaran bahasa Jepang yang membutuhkan peningkatan kemampuan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pemilihan tema kegiatan pengabdian didasarkan pada survei yang dilakukan kepada guru-guru bahasa Jepang mengenai cara meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran. Dengan program perancangan pelatihan

ini, para guru diharapkan memiliki keterampilan dan kecakapan dalam membuat media pembelajaran melalui penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3.3 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Model Technical Assistance* dalam bentuk *Training and Workshop* yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dan memberikan model dalam bentuk workshop kepada guru atau instruktur bahasa Jepang tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sehingga guru bahasa Jepang di kota Padang nanti mampu menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

3.4 Rancangan Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan mengamati kinerja para peserta. Indikator pencapaian yang ditetapkan adalah, bahwa pengabdian dinyatakan berhasil apabila masing-masing peserta sudah memiliki minimal satu model permainan ular tangga yang memuat materi pembelajaran dan mampu memanfaatkan materi untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN PENGABDIAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Konsumsi	Rp. 1.425.000
2	Fotokopi	Rp. 1.675.000
3	Spanduk	Rp. 700.000
4	Sewa mobil	Rp. 1.200.000
Jumlah		Rp. 5.000.000
Jumlah Total (Biaya Tahun 1)		Rp. 5.000.000;

(terbilang: lima juta rupiah)

4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2018				
		Januari	Februari	Maret	April	Mei
1	Studi literatur dan studi lapangan	X				
2	Perumusan masalah, metode dan tujuan kegiatan		X			
3	Pembuatan proposal kegiatan			X		
4	Pelaksanaan kegiatan				X	X
5	Pembuatan laporan kegiatan					X
6	Penyerahan laporan kegiatan					X

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut.

5.1 Kegiatan koordinasi awal

Tim pengabdian masyarakat menghubungi ketua MGMP Bahasa Jepang kota Padang, kemudian berdiskusi dengan ketua dan beberapa anggota MGMP Bahasa Jepang kota Padang. Menurut ketua MGMP bahasa Jepang kota Padang, persoalan yang muncul yaitu guru-guru banyak yang mengalami kesulitan dalam hal pengembangan media pembelajaran sendiri. Fakta di lapangan, banyak dijumpai guru yang masih menggunakan media ajar yang konvensional, yaitu media ajar instan serta tanpa upaya untuk merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Hal ini mengakibatkan materi pembelajaran tidak menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan diskusi tersebut, ada beberapa hal yang disepakati, antara lain yaitu, (1) materi kegiatan pengabdian; berdasarkan persoalan yang muncul seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka materi yang disampaikan pada pengabdian ini mengenai pelatihan pembuatan media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang dengan menggunakan teknik permainan ular tangga dengan sasaran seluruh anggota MGMP bahasa Jepang kota Padang. Materi ini nantinya dapat meningkatkan kompetensi Guru Bahasa Jepang di kota Padang dalam hal mengajar bahasa dan budaya Jepang. (2) Jadwal pelaksanaan pengabdian; mengenai jadwal disepakati pelaksanaannya pada hari Kamis tanggal 26 April 2018, di mana kegiatan ini dilaksanakan pada saat pertemuan rutin bulanan anggota MGMP Bahasa Jepang Kota Padang. Waktu yang dialokasikan untuk pelatihan ini adalah selama lebih kurang 2 jam dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang.

5.2 Penyiapan Materi Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul ‘Meningkatkan Kompetensi Guru Bahasa Jepang di Kota Padang Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang Menggunakan Permainan Ular

Tangga' ini bertujuan agar para guru termotivasi dan memiliki keterampilan serta kecakapan dalam membuat media pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Tim pengabdian menyiapkan *power point* yang materinya mengenai landasan konseptual media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, fungsi dan manfaat media pembelajaran, jenis dan klasifikasi media pembelajaran, implementasi media pembelajaran dan permainan ular tangga. Sementara itu, mitra dalam hal ini guru bahasa Jepang yang tergabung di dalam MGMP bahasa Jepang Kota Padang menyediakan ruangan untuk kegiatan pengabdian serta peralatan seperti infokus dan speaker. Ruangan yang digunakan untuk kegiatan pengabdian adalah ruang pertemuan Erlangga, yang mana ruangan tersebut sudah dilengkapi dengan infokus untuk menampilkan *slide* bahan-bahan pengajaran dan speaker untuk materi yang berkaitan dengan pengabdian.



Gambar 2. Contoh media dalam materi pengabdian



Gambar 3. Contoh *slide power point* untuk kegiatan pengabdian

5.3 Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian dilaksanakan berupa pelatihan kepada guru yang merupakan anggota MGMP Bahasa Jepang kota Padang berupa keterampilan pembuatan media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan permainan ular tangga. Melalui kegiatan ini, nantinya dapat membentuk tenaga guru yang multi skill di dalam bahasa dan budaya Jepang. Selain itu, dengan adanya keterampilan tersebut, masyarakat sasaran memiliki kesempatan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif; dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendorong motivasi, perkembangan kognisi, perkembangan interpersonal dan perkembangan aspek sosial yang dimiliki.

Berhasil tidaknya kegiatan pengabdian ini dilakukan, dapat dilihat dari antusias peserta. Antusiasme dari peserta dapat dilihat dari evaluasi kegiatan terhadap peserta. Evaluasi dilakukan dengan mengamati kinerja para peserta. Pada saat berlangsungnya kegiatan, semua peserta mampu mengulangi atau mengikuti dari materi yang disampaikan.

Selain itu, berhasil atau tidaknya kegiatan ini dilakukan yaitu adanya indikator. Indikator pencapaian yang ditetapkan adalah, bahwa pengabdian dinyatakan berhasil apabila masing-masing peserta sudah memiliki minimal satu model permainan ular tangga yang memuat materi pembelajaran dan mampu memanfaatkan materi untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran yang berhasil dibuat oleh peserta, misalnya dapat membuat variasi tema pertanyaan yang digunakan di dalam permainan; dengan permainan ular tangga bisa belajar angka dalam bahasa Jepang, bisa belajar nama-nama benda yang ada di gambar permainan ular tangga baik yang berhubungan dengan bahasa maupun budaya Jepang.

Berikut adalah dokumentasi atau foto-foto dari pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut.





BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian dengan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran bahasa dan budaya Jepang menggunakan teknik permainan ular tangga ini berhasil memberikan potensi baru dalam menciptakan materi bahan ajar bagi guru-guru yang tergabung dalam MGMP bahasa Jepang kota Padang.

Peserta pelatihan sudah mampu mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan media permainan ular tangga dengan menggunakan tema yang bervariasi.

Agar pemilihan media dalam pembelajaran sesuai dengan teorinya, maka ada tiga faktor yang perlu ditingkatkan yaitu: kemampuan guru, sikap kreatif dan inovatif guru serta ketersediaan sarana dan prasarana.

6.2 Saran

Pelatihan pembuatan media ajar untuk guru bahasa Jepang yang tergabung dalam MGMP kota Padang ini memiliki potensi baru dalam hal menyampaikan materi pengajaran. Tidak hanya itu, kegiatan ini mendapat respon yang positif dari pesertanya. Akan tetapi, karena keterbatasan waktu, dalam hal penyampaian materi harus dimampatkan. Diharapkan nanti adanya keberlanjutan dalam kegiatan pengabdian ini baik dengan lanjutan materi yang sama maupun dengan materi pembelajaran bahasa dan budaya Jepang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2006. *Psikologi Pendidikan*. PT Gramedia
- Hurlock, E.B. 2002. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa Istiwidayanti, dkk). Jakarta: Erlangga.
- Sadiman, Arief S. 2007. *Media pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN

Power point materi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat



1



2



3



4



5



6



15



16



17