

## OPTIMALISASI PLATFORM FLIPPITY GUNA MENINGKATKAN PROSES BELAJAR MENGAJAR DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL

Oleh:  
Morada Tetty<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup> Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

\*Email: [tettymorada@gmail.com](mailto:tettymorada@gmail.com)

DOI: 10.37081/adam.v2i2.1712

### Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru-guru di SDS Gracia Sustain Medan agar terbiasa memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam kelas. Subjek dalam pelatihan ini adalah seluruh guru di SDS Gracia Sustain Medan yang berjumlah 20 orang. Sementara, objek pelatihan ini adalah pengoptimalan platform *Flippity* untuk meningkatkan proses belajar mengajar di era teknologi digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan simulasi tes. Melalui pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa guru-guru di SDS Gracia Sustain Medan mengenal adanya platform gratis yakni *Flippity* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya *Flippity*, guru dapat memvariasikan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Flippity

### Abstract

The workshop was aimed at training the teachers of SDS Gracia Sustain, Medan, so that they were able to use the digital technology and then applied it as learning media in their classes. The subjects of this workshop were the twenty teachers of SDS Gracia Sustain, while the object was the optimization of *Flippity* platform to enhance learning and teaching process in the digital technology era. The technique of collecting data used were observation and tes simulation. Through the workshop, there could be concluded that teachers of SDS Gracia Sustain Medan finally were informed that there was a free platform that was *Flippity* which could be used as interesting and enjoyable learning media to be used in enhancing teaching-learning processes in classroom. With the use of *Flippity*, teachers could vary their teaching methods so that the learning goals can be well achieved.

**Keywords:** Workshop, Flippity

### 1. PENDAHULUAN

Di zaman ini, teknologi digital bukanlah lagi hal yang asing. Selain sebagai hasil dari pesatnya perkembangan zaman, teknologi digital juga merupakan tren masa kini yang apabila berhasil dikuasai akan dianggap menjadi nilai tambah terhadap mereka yang mahir. Tentu saja, apabila kelak setiap orang ingin melamar pekerjaan maka yang diutamakan untuk bekerja adalah mereka yang mampu berbahasa Inggris dengan baik dan benar, sebab di era teknologi sekarang bahasa Inggris adalah bahasa utama dalam setiap programnya.

Kendatipun demikian, ternyata tak semua orang mampu menguasai teknologi dengan baik. Terutama dibidang lapangan kerja, ternyata *skill* yang mumpuni saja tidaklah cukup di zaman sekarang. Mahir mengoperasikan serta memanfaatkan teknologi juga merupakan hal yang wajib

ditampilkan saat akan melamar suatu pekerjaan. Mereka yang tidak mampu, perlahan akan tersisih dan menjadi pengangguran.

Sekelompok orang mengatakan bahwa teknologi digital sebaiknya di ajarkan kepada manusia sejak mereka masih kecil karena ada pendapat bahwa anak kecil lebih mudah mengingat apa yang diajarkan. Tetapi, sebagian lagi mengatakan bahwa selalu saja ada anak-anak yang tetap sulit menerima apapun yang diajarkan terhadap dirinya. hal itu bisa terjadi? Beberapa orang mengatakan bahwa bisa saja mereka memiliki tingkat IQ yang kurang mumpuni untuk menerima hal tersebut. Ada juga yang mengemukakan bahwa bisa saja pola pengajarannya yang tidak tepat sehingga sang anak tidak mampu menangkap bahasa tersebut dengan benar, dan masih banyak *problem* lain yang menjadi pro kontra di masyarakat. Lalu, bagaimana solusi untuk masalah ini?

Berdasarkan hasil observasi di SD Swasta Gracia Sustain Medan, ditemukan bahwa guru-guru masih cenderung menggunakan metode biasa dalam mengajar di dalam kelas. Guru hanya menjelaskan materi, tanpa memperhatikan kejenuhan yang dialami siswanya. Metode tersebut tidak lagi sesuai dengan era sekarang yang selalu mengandalkan teknologi. Siswa perlu diperlihatkan sebuah inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan teknologi digital. Sementara itu, guru-guru di SDS Gracia Sustain Medan masih kesulitan dalam memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran di kelas. Kurangnya kemampuan guru di bidang teknologi digital serta tuntutan zaman yang semakin banyak menjadi penyebab rendahnya bahasa Inggris siswa di SDS Gracia Sustain Medan.

Melalui hal tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat hendak memberi pelatihan (*workshop*) kepada guru di SDS Gracia Sustain guna memperkenalkan sebuah platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran masa kini. Dengan adanya platform tersebut, salah satu permasalahan dalam SDS Gracia Sustain Medan dapat teratasi. Platform tersebut ialah *Flippity*.

*Flippity* adalah aplikasi gratis berbasis laman yang dapat mengonversi konten dari *template* di *Google Sheets* menjadi aktivitas atau permainan edukatif yang dapat diakses dengan mudah tanpa hambatan. Pemakaian *flippity* ini cukup mudah sehingga sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya untuk pelajaran Bahasa Inggris, *Flippity* juga dapat dimanfaatkan untuk pelajaran lainnya. Jenis permainan yang ada dalam *flippity* yang beragam dan bersifat menyenangkan akan mampu menstimulasi siswa agar aktif serta bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung. Jika siswa bersemangat, tentu inti dari pelajaran dapat terserap dengan baik dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Melalui pemaparan di atas, tim Pengabdian kepada Masyarakat pun mencoba untuk melaksanakan sebuah pelatihan di SDS Gracia Sustain Medan dengan judul, “Optimalisasi Platform *Flippity* Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di Era Teknologi Digital”.

## 2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat “Optimalisasi Platform *Flippity* Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di Era Teknologi Digital” dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2022 di SD Swasta Gracia Sustain Medan. Target sasaran dari pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini guru-guru di SD Swasta Gracia Sustain Medan. Bentuk kegiatan dalam pelaksanaan pengabdian ini dilakukan oleh Dosen dan mahasiswa FBS, Prodi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan. Jumlah dosen sebanyak 4 orang, mahasiswa sebanyak 1 orang. Waktu pelaksanaan dilaksanakan selama sehari ( $\pm 5$  jam) dengan melakukan pengarahan serta pelatihan terhadap guru-guru SD agar mampu mengoperasikan platform *flippity* sebagai salah satu media pembelajaran di dalam kelas.

Mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran teknologi digital tentu akan berdampak positif terhadap proses belajar mengajar. Selain sesuai dengan perkembangan teknologi era kini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga lebih efektif diterapkan kepada siswa. Seperti platform *flippity*, media pembelajaran digital berbasis permainan yang sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar yang bermutu di kelas.

Adapun metode pelaksanaan pengabdian ini, pada jam pertama dilakukan pengenalan serta pengarahan mengenai platform *flippity* kepada guru-guru. Selanjutnya, dilakukan pelatihan serta simulasi pembuatan permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran. *Template* permainan dalam *flippity* yang beragam membuat guru-guru antusias untuk mengetahui cara pembuatan serta cara menerapkannya dalam pembelajaran. Setelah mengetahui langkah pembuatan melalui kegiatan *workshop* ini, guru-guru siap untuk memanfaatkan platform *flippity* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital di dalam kelas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan dilaksanakannya Pengabdian kepada Masyarakat berupa *workshop* ini, para pendidik di SDS Gracia Sustain Medan sangat antusias menerima ilmu baru yang berkaitan dengan pengoptimalan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Guru-guru merespon baik dan sangat tertarik terhadap pemanfaatan platform *flippity* sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Berikut paparan lebih lanjut mengenai pelaksanaan kegiatan “Optimalisasi Platform *Flippity* Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di Era Teknologi Digital”.

#### 1. Pengenalan dan Pengarahan

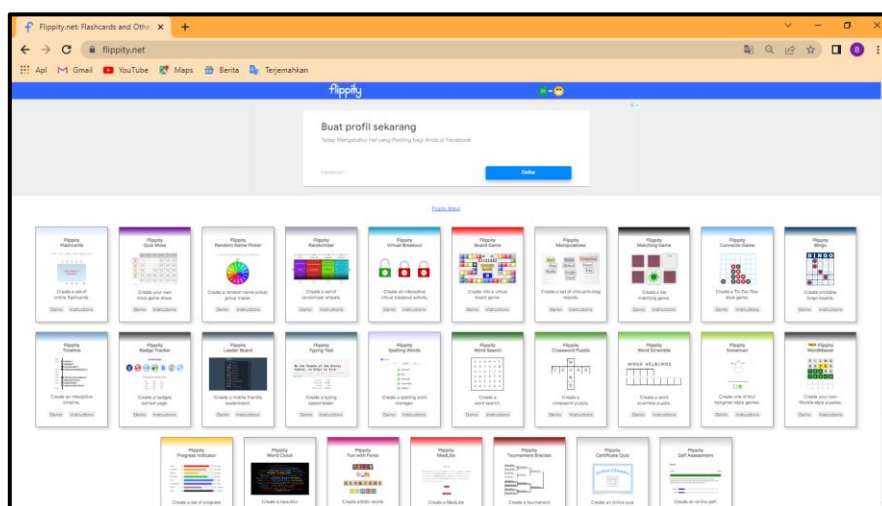
Pada tahap awal ini, tim dosen bergantian memaparkan tentang platform *flippity*. Dosen melakukan presentasi singkat yang menjelaskan tentang *flippity*, bagaimana tampilan *flippity*, cara mengakses, cara meng-*create template flippity* serta bagaimana cara mengoptimalkannya dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru dengan tertib dan antusias mendengarkan paparan dosen.



Gambar 1. Tampilan *powerpoint* presentasi pengenalan *flippity*



**Gambar 2.** Tim sedang menjelaskan tentang *Flippity* kepada para pendidik



**Gambar 3.** Tampilan platform *flippity* saat pertama kali diakses

**Langkah-langkah berikut terbagi menjadi beberapa step.**

<p><b>STEP 1: PILIH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Buka <a href="http://www.flippity.net">www.flippity.net</a></li> <li>❖ Pilih game atau aktivitas yang diinginkan</li> </ul>	<p><b>STEP 2: MAKE A COPY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Klik "Instructions"</li> <li>❖ Pilih "make a copy this template"</li> <li>❖ Anda akan diarahkan untuk membuka halaman baru lalu pilih "Buat Salinan" pada kotak biru</li> </ul>
<p><b>STEP 3: EDIT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cermati petunjuk dan isian masing-masing kolom. Jangan ubah teks di luar konten.</li> <li>❖ Edit konten sesuai kebutuhan Anda</li> </ul>	<p><b>STEP 4: PUBLIKASI</b></p> <p>Pilih "File" &gt; "Bagikan" &gt; "Publikasikan di web" &gt; "Publikasikan" jika pengaturan bahasa masih dalam bahasa Inggris maka "File" &gt; "Share" &gt; "Publish to web" &gt; "Publish"</p> <p>Pilih sheet terakhir "Get the Link Here"</p> <p>Buka link di bawah teks "The link to your Flippity.net" dan pastikan Anda mencobanya sebelum dibagikan ke siswa</p>

**Gambar 4.** Tahapan membuat permainan edukatif dalam *flippity*

## 2. Pelatihan (*Workshop*)

Setelah memaparkan materi tentang *flippity* dan apa kaitannya dengan teknologi digital masa kini, pada jam berikutnya dilakukan pelatihan. Pada sesi pelatihan ini, masing-masing guru membuka laptop dan mulai menerapkan langkah-langkah cara meng-*create template flippity* yang disesuaikan dengan mata pelajaran. Para pendidik terlibat langsung dalam membuat media pembelajaran sehingga bisa menyesuaikan dengan kemampuan siswa di kelas dan pelajaran yang akan diajarkan. Adapun beberapa jenis permainan yang telah berhasil dibuat guru selama pelatihan yaitu seperti: *Flippity Quizshow*, cocok diterapkan ke berbagai pelajaran; *Flippity Spelling Words & Flippity Word Scramble*, cocok diterapkan ke pelajaran bahasa Inggris; *Flippity Snowman*, cocok diterapkan ke berbagai pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPAS; *Flippity Self-Assessment*, cocok digunakan untuk mengetahui kepribadian dan psikologi siswa dan guru yang ingin memanfaatkannya.



**Gambar 5. Tim Dosen dan Kepala Sekolah serta Wakil Kepala Sekolah**



**Gambar 6. Tim Dosen dan Guru-guru SDS Gracia Sustain Medan**

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat “Optimalisasi Platform *Flippity* Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di Era Teknologi Digital” yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2022 di SD Swasta Gracia Sustain Medan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Guru-guru semakin menyadari betapa pentingnya menguasai teknologi digital yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan begitu, guru dapat maksimal dalam menjalani kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Prestasi siswa meningkat, generasi penerus bangsa semakin berkualitas.
- Guru-guru di SDS Gracia Sustain Medan menjadi tahu bahwa ada platform gratis yakni *flippity* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan selama proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya *flippity*, guru dapat memvariasikan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, guru-guru di SDS Gracia Sustain optimis akan menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan bersama media pembelajaran berbasis teknologi digital yaitu *platform flippity*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Andeiko, L.V.2021. *Benefits of Information and Communication Technologies (ICT) for Developing Language Skills*. DOI: <https://doi.org/10.32841/2401-1154.2021.48-4.3>
- Bratel, Olena. 2021. *Student Motivation Improvement in a Foreign Language Acquisition via the Use of Distance Learning Technologies*. *Applied Linguistics Research Journal*. E-ISSN: 2651-2629
- Ceccacci, L. 2022. *A Game for Everyone : Learning with Digital Teaching and Student Skills*. DOI: <https://doi.org/10.36253/form-12540>
- Crosse, K. 2007. *Introducing English as an Additional Language to Young Children*. SAGE: SAGE Publisher.
- Giyatmi, G. (2021). *Optimizing Google Classroom in Online Learning during Covid-19 Pandemic*. The 4<sup>th</sup> International Conference on Linguistics and Language Teaching. FBS UNY Oct 28, 2021. 263-271
- Flippity.net*