

PEMANFAATAN *TELEGRAM BOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMAN 1 NUNUKAN

Anita Purnamasari

SMAN 1 Nunukan

Email: anitaarif02@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this community service is one of the efforts to promote the use of digital media in the learning process. This activity involved 11 teachers in State High School 1 Nunukan who had consented to participate in the entire series of activities. The activity stages include designing telegram bots, creating content on the telegram bot menu, socializing telegram bot as learning media, testing the media, and surveying teacher perceptions. The survey results show that teachers positively respond to using Telegram Bot as a learning medium. Telegram Bot can be an alternative to using digital media for teaching. On the other hand, the fact that Telegram Bot can only be operated in offline mode is a challenge.

Keywords: *Media Telegram Bot; Learning Process; Teachers' Perception;*

ABSTRAK

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah salah satu upaya untuk menggalakkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan 11 Guru SMAN 1 Nunukan yang telah memberikan persetujuan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Tahapan dalam kegiatan ini meliputi mendesain telegram bot, membuat konten pada menu telegram bot, sosialisasi media pembelajaran telegram bot, uji coba media pembelajaran, dan survei persepsi guru. Hasil survei menunjukkan guru memberikan respon positif terhadap pemanfaatan Telegram Bot sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan Telegram Bot dapat menjadi salah satu alternatif pemanfaatan media digital untuk pengajaran. Disisi lain, Telegram Bot hanya dapat dioperasikan dalam moda luring hal ini menjadi tantangan dalam pemanfaatannya dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Telegram Bot, Pengajaran, Persepsi Guru*

PENDAHULUAN

Saat ini penggunaan gawai oleh pelajar Indonesia menjadi hal yang cukup lumrah di masyarakat, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai bangku kuliah. Penggunaannya beragam selain sebagai media komunikasi, juga sebagai *flatform* belajar, *gaming*, atau sekedar hiburan di waktu senggang. Namun penggunaannya tidak jarang menjadi destruktif dan ekssesif terutama saat proses belajar mengajar sedang berlangsung seperti akses sosial media atau bermain game saat jam pelajaran dibanding peruntukan sebagai media belajar.

Penggunaan media digital dalam pengajaran adalah salah satu bentuk respon terhadap perkembangan zaman dan pemenuhan kebutuhan pelajar. Realisasinya tidak lepas dari tantangan baik dari segi kebijakan, guru, pelajar, maupun orang tua pelajar. Digitalisasi dalam pengajaran telah mendapat respon positif dari luar dan dalam negeri.

Sebagai seorang guru saya memiliki ketertarikan untuk mengkaji tantangan penerapan digital dalam pengajaran dari aspek guru. Berdasarkan hasil observasi, tidak sedikit guru yang masih menggunakan tata cara konvensional dalam mengajar, dengan kata lain belum memiliki ketertarikan terhadap digitalisasi maupun kesadaran akan pentingnya digitalisasi dalam pengajaran. Diperlukan

aksi untuk menumbuhkan kesadaran dan ketertarikan tersebut: inisiatif mengikuti pelatihan sekaligus menggerakkan guru untuk mengikuti pelatihan.

Salah satu media yang menarik perhatian penulis adalah aplikasi tidak berbayar yaitu *telegram*. Telegram tersedia dalam bentuk web, tersedia untuk perangkat telepon genggam dan komputer. Dalam penggunaannya tersedia media bertukar pesan dalam bentuk audio, gambar, video, emoticon, bot, dan bentuk berkas lainnya. Salah satu keunggulan telegram yaitu memiliki kapasitas yang besar untuk bertukar pesan. Penulis tertarik memanfaatkan fitur bot dalam pembelajaran, fitur tersebut dapat disesuaikan dengan instruksi pengguna. Berdasarkan deskripsi tersebut, penulis terdorong untuk melakukan sosialisasi terkait pemanfaatan *telegram bot* sebagai media pembelajaran di SMAN 1 Nunukan.

METODE

Pelaksanaan pengabdian ini pada tanggal 12 Mei sampai dengan tanggal 18 Juli 2019 di SMAN 1 Nunukan, Kalimantan Utara. Jumlah total guru mata pelajaran di SMAN 1 Nunukan adalah 41 guru, 9 guru bersedia dan telah mengikuti seluruh rangkaian sosialisasi. Pengabdian ini melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

- a. Mendesain *Telegram Bot*
- b. Membuat konten pada menu *Telegram Bot*
- c. Sosialisasi media pembelajaran *Telegram Bot*
- d. Uji coba media pembelajaran
- e. Survei persepsi guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi pemanfaatan *Telegram Bot* sebagai media pembelajaran matematika di SMAN 1 Nunukan merupakan salah satu bentuk digitalisasi dalam pengajaran. Berikut hasil desain dan tanggapan pengguna *Telegram Bot*.

Hasil

- a. Media *Telegram Bot*

Pada kegiatan ini penulis membuat mendesain *Telegram Bot* untuk pembelajaran matematika melalui beberapa tahapan: desain, membuat akun, membuat konten

Penulis mencari dan mengumpulkan referensi tentang tata cara pembuatan *Telegram Bot* dan pemanfaatannya. Referensi yang diperoleh berupa materi bacaan dan video tutorial tentang

pembuatan *Telegram Bot*. Selanjutnya membuat desain sebagai acuan dalam pembuatan *Telegram Bot*. Desain *Telegram Bot* dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Desain Telegram Bot

Penulis membuat akun Bot Pembelajaran dengan berpedoman pada prosedur atau langkah-langkah pembuatan yang benar. Pada kegiatan ini, penulis membuat *Telegram Bot* dengan memperhatikan prosedur dan langkah-langkah pembuatan yang benar sehingga menghasilkan output yaitu adanya link untuk mengakses Bot Pembelajaran.

Penulis membuat konten ajar dengan menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan KI dan KD yang terdapat pada silabus Matematika SMA. Membuat sub menu pada menu *Telegram Bot* berupa: *big book* matematika, modul, video, latihan, dan penilaian.



Pada sub-menu tersebut penulis memasukkan konten ajar yang telah dibuat, bentuk konten ajar dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Setelah proses tersebut di atas, penulis melakukan sosialisasi sebagai salah satu upaya memanfaatkan media digital dan sebagai tambahan informasi tentang media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat diterapkan kepada siswa dalam hal ini 'Telegram Bot'. Sosialisasi ini tidak hanya kepada guru matematika namun diperkenalkan juga kepada guru mata pelajaran lainnya.

b. Persepsi Guru

Berdasarkan angket pemanfaatan *Telegram Bot* sebagai media pembelajaran yang telah diisi oleh guru dilakukan pengolahan data dan diperoleh hasil evaluasi angket respon guru sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Angket Respon Guru terhadap Pemanfaatan *Telegram Bot*

No.	Pertanyaan	Penilaian			
		TS	KS	S	SS
1.	Dengan penggunaan <i>Telegram Bot</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di kelas			55,56%	44,44%
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan menggunakan <i>Telegram Bot</i>	11,11%	55,56%	22,22%	11,11%
3.	Dengan penggunaan <i>Telegram Bot</i> , saya merasa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran di kelas			100%	
4.	Dengan penggunaan <i>Telegram Bot</i> , saya merasa permasalahan keterbatasan sumber belajar akan teratasi			88,89%	11,11%
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri saya sendiri dalam mengajar menggunakan <i>Telegram Bot</i>	11,11%	55,56%	33,33%	
7.	Dengan penggunaan <i>Telegram Bot</i> , saya menjadi betah mengajar di kelas		33,33%	66,67%	
8.	Dengan penggunaan <i>Telegram Bot</i> , saya bisa mengontrol perkembangan siswa dalam pembelajaran		11,11%	44,44%	44,44%
9.	<i>Telegram Bot</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memaparkan materi-materi pelajaran	55,56%	33,33%		11,11%
10.	Dengan adanya <i>Telegram Bot</i> , intensitas belajar siswa dalam mata pelajaran akan meningkat		11,11%	55,56%	33,33%

Keterangan:

TS = Tidak Setuju **S** = Setuju
KS = Kurang Setuju **SS** = Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa respon guru terhadap pemanfaatan *telegram bot* khususnya dalam hal kemudahan penggunaan, kemudahan menjelaskan materi, ketertarikan untuk menggunakan berada pada kisaran jawaban setuju dan sangat setuju.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT sangat diperlukan di sekolah. Memasuki era revolusi 4.0 yang berbasis teknologi, siswa sangat kreatif dalam memanfaatkan informasi sehingga diperlukan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran seperti pemanfaatan media untuk perbaikan mutu/ keterampilan siswa. Hal ini diperkuat dengan pengayaan Anam, dkk (2021) bahwa

pemanfaatan digital merupakan salah satu metode yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan guru lebih mudah menjelaskan materi. Selain itu, Zufria (2016) menyatakan *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar pelajar dan juga pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Selain itu, dampak positif pemanfaatan teknologi digital tersedia media untuk memudahkan dalam menjangkau informasi dan tampilan karya lebih menarik (Widiastuti 2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar, dan hasil belajar, namun perlu memperhatikan berbagai aspek kemampuan sumber daya manusia maupun keamanan dan kesehatan guru dan peserta didik (Hidayat. & Khotimah, 2019).

Pemanfaatan aplikasi telegram sebagai media pembelajaran dalam bentuk *Telegram Bot* di SMAN 1 Nunukan merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang berbasis teknologi. Namun, dalam pemanfaatannya ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian seperti sarana dan prasarana penunjang berupa koneksi jaringan/ internet yang memadai dan kreatifitas guru dalam membuat konten isi pada sub-menu *Telegram Bot* agar lebih menarik.

Pembelajaran dengan moda *e-learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa perlu bertatap muka. Berdasar pada temuan penulis guru merasa penggunaan *Telegram Bot* relatif mudah namun pemanfaatan *Telegram Bot* dalam pembelajaran membutuhkan upaya guru untuk mendesain, mengumpulkan materi, membuat modul ajar dan lain-lain. Selain itu, beberapa faktor-faktor yang perlu menjadi pertimbangan untuk pemanfaatan *Telegram Bot* dalam pengajaran adalah a) untuk menggunakan aplikasi telegram terutama dalam mengakses konten-konten yang terdapat dalam media pembelajaran matematika *Telegram Bot* membutuhkan koneksi jaringan yang baik, b) pembuatan konten-konten isi atau informasi untuk melengkapi media pembelajaran *Telegram Bot* memerlukan waktu yang relatif lebih banyak dan perlu ditunjang dengan kompetensi guru yang memadai, c) guru telah akrab dengan fitur pada aplikasi telegram.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan di SMAN 1 Nunukan, berdasar pada hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru yang mengikuti sosialisasi dan melakukan uji coba *Telegram Bot* memberikan respon yang positif terhadap pemanfaatan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran, terutama guru mata pelajaran matematika. Pemanfaatan *Telegram Bot* dapat menjadi salah satu alternatif pemanfaatan media digital untuk pengajaran di SMAN 1 Nunukan.

Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai acuan perbaikan dan pengembangan *Telegram Bot* sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru bukan hanya untuk guru mata pelajaran matematika tapi untuk guru yang mengampuh mata pelajaran yang lainnya sehingga proses pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih baik sekaligus sebagai upaya manajemen penggunaan *gadget* siswa saat pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Anam, Khairul., Mulasi, Syibrans., & Rohana, Syarifah. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, VOL 2 NO 2 (2021)

Dian Widiastuti, N. M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Media Pembelajaran Sebagai Sebuah Inovasi Dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan*, 119–124. Diambil dari <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/seminarFSP/article/view/26>

Hidayat, Nandang & Khotimah, Husnul. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. 2. 10-15. 10.33751/jppguseda.v2i1.988.

Zufria, Ilka. (2016). Pemanfaatan Media Digital (E-Learning) Dalam Memaksimalkan Proses Belajar Mengajar (Pbm)Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Nizhamiyah*, Vol 6, No 1 (2016)