

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM, ZOOM, GOOGLE FORM DAN KAHOOT

Nurina Kurniasari Rahmawati¹, Arie Purwa Kusuma^{2*}, Andi Ahmad³, Abdul Hakim
Ma'ruf⁴, Fiki Alghadari⁵

¹Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Kusumanegara, Jakarta, Indonesia

*Email: arie_pk@stkipkusumanegara.ac.id

Informasi Artikel

Kata kunci:

Pelatihan, Pembelajaran
Online, Media
Pembelajaran Online

Diterima: 11-06-2021

Disetujui: 02-07-2021

Dipublikasikan: 27-07-
2021

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk membekali dan meningkatkan keterampilan para guru SMK Analis Kesehatan DITKESAD di Kota Jakarta Timur untuk menciptakan dan meningkatkan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif online, menggunakan Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot. Hasil observasi di lapangan masih banyak guru di SMK Analis Kesehatan DITKESAD merasa kesulitan dalam proses pembelajaran online, seperti belum mengetahui aplikasi atau platform apa yang dapat digunakan untuk KBM secara daring. Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari kegiatan ini adalah melatih guru-guru di SMK Analis Kesehatan DITKESAD dalam memanfaatkan penggunaan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* untuk proses pembelajaran online. Metode penyelenggaraan pelatihan ini dengan workshop dan pendampingan. Kegiatan workshop dilakukan sebagai penjelasan pentingnya pengetahuan guru tentang teknologi pembelajaran, fitur-fitur *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* dan contoh penerapannya dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa melalui kegiatan pelatihan ini, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran online juga menjadi meningkat. Dengan meningkatnya keterampilan guru membuat media pembelajaran online sendiri, maka pembelajaran di kelas masing-masing menjadi lebih menyenangkan.

Abstract

This community service program is a training activity that aims to equip and improve the skills of the DITKESAD Health Analyst Vocational School teachers in East Jakarta City to create and improve interesting learning using interactive online learning media, using Google Classroom, Zoom, Google Form and Kahoot. Based on observations in the field, there are still many teachers at the DITKESAD Health Analyst Vocational School who find it difficult in the online learning process, such as not knowing what applications or platforms can be used for online learning. Based on these problems, the purpose of this activity is to train teachers at the DITKESAD Health Analyst Vocational School in utilizing the use of google classroom, Zoom, Google Form and Kahoot for the online learning process. The method of organizing this training is with workshops and mentoring. The workshop activity was carried out as an explanation of the importance of teacher knowledge about learning technology, features of google classroom, Zoom, Google Form and Kahoot and examples of their application in learning. The results show that through this training activity, the skills of teachers in making online learning media also increase. With the increasing skills of teachers to make their own online learning media, learning in each class becomes more fun.

PENDAHULUAN

Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di DKI Jakarta sesuai edaran gubernur. Menjadi latar belakang pelaksanaan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka secara langsung, menjadi pembelajaran daring. Hal tersebut dikarenakan merebaknya Coronavirus yang pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada Desember 2019 (Kementrian Kesehatan RI, 2020). Semua aspek terkena dampaknya, termasuk dunia pendidikan. Proses Proses kegiatan belajar dan mengajar harus dilakukan secara dalam jaringan (Lisa Retnasari, Mukti Sintawati, 2021). Penggunaan Pembelajaran E-Learning menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas, E-learning menurut Markus (2008) dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dibuat oleh interaksi dengan konten yang disampaikan secara digital, layanan berbasis jaringan dan dukungan bimbingan. E-Learning adalah pembelajaran yang dimediasi secara teknologi menggunakan komputer baik dari jarak jauh atau dalam pengaturan kelas tatap muka (pembelajaran berbantuan komputer), ini merupakan pergeseran cara berfikir yang tradisional dalam pendidikan atau pelatihan untuk pribadi, fleksibel, individual, mandiri, berbasis ITC pembelajaran kolaboratif berdasarkan komunitas pelajar, guru, fasilitator, dan pakar.

Proses pembelajaran daring merupakan pemanfaatan teknologi digital yang memungkinkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di tempat yang berbeda Milman (2015). Apalagi memasuki industry 4.0 segala aktivitas tidak terlepas dari teknologi dan internet, begitu pula pembelajaran. Moore, Dickson-Deane, dan Galyen (2011) memaknai pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan akses jaringan internet dengan konektivitas dan fleksibilitas yang memunculkan komunikasi pembelajaran. Tentunya sebagai alternatif perubahan pembelajaran yang bersifat konvensional menuju teknologi dalam menyampaikan ilmu pengetahuan Zhang et al., (2004). Salah satu cara untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan dengan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga dengan perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya (Rachmadtullah, dkk, 2020). Demikian juga bagi peserta didik, dengan internet atau jaringan diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan siswa

(Arridha Zikra Syah, dkk, 2018).

E-learning merupakan salah satu hal yang mendukung kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dalam inovasi pembelajaran di sekolah dan mampu memberikan kontribusi bebas dan aktif dalam belajar (Saifullah, S., & Akbar, B. M., 2020). Peningkatan kompetensi dibidang teknologi ini sangat penting karena setiap saat teknologi akan semakin pesat berkembang (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016; Gultom, 2019). Apabila tidak mampu memanfaatkan teknologi maka kedepannya akan tertinggal (Lestari & Sujarwo, 2018) dan tidak tahu apa-apa. Pembelajaran ini memberikan pembelajaran yang lebih efektif (Efendi & Utami, 2019). Selain itu, e-learning ini memungkinkan memberikan layanan yang lebih baik dan menginovasi kepada siswa sehingga tidak terpaku pada pembelajaran konvensional. E-learning yang saat ini sering dijumpai adalah media pembelajaran online menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot*. Media pembelajaran berbasis online tersebut merupakan platform e-learning yang dapat digunakan secara gratis. *Google Classroom* mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016). Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *Google Classroom* seperti *assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy*. *Zoom Cloud Meeting* adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. *Google Form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat quiz, form dan survey online.

Fitur dari *Google Form* dapat di bagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas, seperti: *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen). Selain itu, *Google docs* juga dapat menjadi alternatif bagi orang-orang yang tidak memiliki dana untuk membeli aplikasi berbayar untuk menggunakan program gratisan dibandingkan membajak program berbayar seperti *Microsoft Office*, karena kita tahu bahwa membajak program itu adalah tidak baik. Aplikasi pembelajaran *kahoot* adalah aplikasi berbasis games atau permainan yang menjadi media efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk Mahasiswa. Penggunaan aplikasi *kahoot* selain dapat menampilkan teks materi pelajaran juga dapat memunculkan video yang terkoneksi dengan *youtube* dalam hal ini dapat menjadi media pembelajaran bahasa. Selain karena pandemi covid-19, Penguasaan teknologi informasi menjadi amat sangat penting untuk penyiapan SDM yang berkualitas. Dalam bidang

pendidikan, peran guru amat sangat penting karena guru merupakan role model siswa-siswanya. Apalagi, pada era ini, seluruh informasi dapat diakses melalui online. Media online tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Saat ini, para guru yang mengajar masih terasa awam dengan penggunaan e-learning. Ada beberapa saja yang hanya sekedar tau dan tidak menggunakan, dan lainnya adanya tidak mengetahui untuk menggunakannya. Hal ini menjadi acuan kenapa pengabdian ini menjadi penting untuk melatih para guru di sekolah tersebut. Selain itu, adanya program pemerintah mengenai Mendeka Belajar (kebijakan dari Mendikbud) menjadi celah dalam pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran.

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memberikan pelatihan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot*, dalam pembelajaran yang dilakukan oleh para Dosen dari STKIP Kusumanegara Jakarta kepada guru SMK Analis Kesehatan DITKESAD. Pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari pada hari Senin-Selasa, 16-17 Maret 2020, yang dipimpin oleh Letkol CKM Agung Kuncoro S.Si., Apt sebagai Kepala Sekolah. Metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara langsung dengan pihak sekolah untuk proses awal sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Adapun kegiatan utama yang dilakukan dalam proses pengabdian masyarakat adalah pelatihan menggunakan metode penyampaian materi, demonstrasi, diskusi dan implementasi secara langsung oleh para peserta. Kegiatan ini diikuti oleh semua guru yang ada di SMK Analis Kesehatan DITKESAD. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Persiapan kegiatan dilakukan dengan bekoordinasi dengan mitra. Koordinasi dilakukan untuk membagi tugas antara tim pelaksana dengan tim mitra. Tim mitra berperan dalam menyiapkan sarana dan prasarana berupa tempat kegiatan, LCD, sound system, akses wifi, konsumsi dan melakukan sosialisasi rencana kegiatan kepada para guru SMK Analis Kesehatan DITKESAD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan mulai dari tahap persiapan sampai dengan evaluasi dideskripsikan sebagai berikut.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah direncanakan oleh dosen Sstkip Kusumanegara Jakarta pada guru SMK Analis Kesehatan DITKESAD dengan tema Peningkatan Kompetensi Guru Menggunakan Media Pembelajaran Jarak Jauh

Menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot*, pada tanggal 16-17 Maret 2020. Jumlah peserta pelatihan 12 orang guru SMK Analis Kesehatan DITKESAD. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di ruang komputer SMK Analis Kesehatan DITKESAD. Bentuk pelatihan yang diberikan meliputi materi kajian dasar dan materi kajian yang dijabarkan dalam langkah-langkah kerja. Pembahasan materi tersebut sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan. Pembahasan menyangkut pengertian sampai ke manfaat aplikasi pembelajaran berbasis internet berupa *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot*. Kemudian pembahasan dilanjutkan dengan pelatihan - pelatihan penggunaan dasar *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot*. Pemaparan materi terbagi menjadi 4 sesi yang disampaikan oleh masing-masing dosen, untuk sesi pertama tentang *Google Classroom* dipaparkan oleh Nurina Kurniasari Rahmawati, M.Pd, Penggunaan *Zoom* dipaparkan oleh Andi Ahmad, M.Pd, *Google Form* dipaparkan oleh Abdul Hakim Ma'ruf dan Fiki Alghadari, M.Pd, dan materi terakhir tentang *Kahoot* disajikan oleh Arie Ppurwa Kusuma, M.Pd. setelah mendapatkan materi selanjutnya Guru-guru praktek untuk membuka aplikasi *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* kemudian login dengan gmail. Selanjutnya, guru mempraktikkan membuat kelas virtual dalam *google classroom*. Setelah guru memiliki kelas virtual, guru berlatih mengunggah materi, tugas, dan mentautkan link video Dari hasil observasi tim peneliti di lapangan, peserta cukup antusias dengan adanya pelatihan hal ini ditandai dengan rata-rata peserta mencobakan setiap arahan yang diberikan instruktur dalam pelatihan. Selain itu, ternyata ada beberapa guru yang sudah cukup mahir menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* sebagai alat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pada pelatihan ini, evaluasi yang dilakukan adalah hasil pembuatan dan kelola menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot*. Semua peserta yang hadir dapat membuat semua materi dan demo yang telah dilakukan. Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan *google classroom* menunjukkan peningkatan guru dalam menguasai teknologi pembelajaran Guru yang menguasai teknologi akan mampu menggunakan berbagai media yang berdampak terciptanya pembelajaran yang efektif bagi siswa (Sintawati & Indriani, 2019). Hal ini dapat dilihat dari hasil pekerjaan guru dalam membuat kelas virtual, pembuatan video yang di linkkan dengan youtube, penggunaan zoom, membuat kuis menggunakan *google form* dan permainan /kuis pada *kahoot*. Peserta sangat antusias dalam pelaksanaan dan sangat senang, terutama adalah kepala sekolah. Dalam sesi penutupan, hal itu disampaikan oleh kepala sekolah dan menginginkan untuk proses pelatihan tahap lanjut. Dalam pelaksanaannya masih ada beberapa kendala diantaranya, ketika akses *Google Classroom, Zoom, Google Form dan*

Kahoot ada beberapa peserta mengalami kendala seperti aplikasi yang tidak update dan koneksi yang lambat. Tetapi bisa terselesaikan dengan update dan penggunaan jaringan wifi. Selain itu, ada beberapa peserta yang lupa akun email yang dimilikinya, sehingga harus reset password dan ada juga yang buat email baru. Tahap evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Evaluasi juga dilakukan sebagai refleksi kepuasan mitra untuk mengadakan kegiatan selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Workshop pembelajaran berbasis internet menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh STKIP Kusumanegara Jakarta memberikan sebuah pembelajaran yang interaktif yang dapat digunakan dimasa pandemi covid-19, selain itu juga bermanfaat bagi para guru-guru SMK Analisis Kesehatan DITKESAD untuk membuat pembelajaran yang lebih interaktif berbasis untuk mensukseskan program pemerintah tentang merdeka belajar. Pelatihan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* berjalan dengan lancar. Guru-guru peserta pelatihan mampu menggunakan *Google Classroom, Zoom, Google Form dan Kahoot* sebagai sarana pembelajaran online. Meskipun demikian, guru-guru tersebut tetap membutuhkan pendampingan untuk meningkatkan wawasannya di bidang teknologi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Y., & Utami, N. (2019). Pengukuran efektifitas pembelajaran menggunakan media e-learning google classroom (SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru). In *Prosiding Seminar Nasional Computation Technology and its Application*, 1, 24-27.
- Hakim, A.B., (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1).
- Kementrian Kesehatan RI. (2020). Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi COVID-19. <https://www.kemkes.go.id/article/view/20030400008/FAQ-Coronavirus.html>.
- Lestari, W. P., & Sujarwo, A. (2018). DevOps: disrupsi pengelolaan ict pendidikan tinggi. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Milman, N. B. (2015). Distance Education. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-0970868.92001-4>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*.
- Rachmadtullah, R., Yustitia, V., Setiawan, B., Mahya Fanny, A., Pramulia, P., Susiloningsih, W., ... & Ardhian, T. (2020). The Challenge Of Elementary School Teachers To Encounter Superior Generation In The 4.0 Industrial Revolution: Study Literature. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4), 1879-1882.

- Retnasari, L., & Sintawati, M. (2021). Pelatihan Pembelajaran Online Menggunakan Google Classroom Bagi Guru SD Muhammadiyah Se-Kapanewon Moyudan. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 884-890.
- Syah, A. Z., Rizaldi, R., Siagian, Y., Sitohang, N., & Muhazir, A. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Bagi Guru-Guru Sman 02 Tanjungbalai. *JURDIMAS ROYAL*, 1(1), 1-6.
- Saifullah, S., & Akbar, B. M. (2020). Pelatihan E-Learning Menggunakan Google Classroom Bagi Guru MA Raden Fatah Prambanan. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 93-103.
- Sintawati, M., & Indriani, F. 2019. "Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru di Era Revolusi Industri 4.0". *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263-278).
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*.