



WORKSHOP PENINGKATAN KOMPETENSI GURU BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE

Oleh

Ishak Bachtiar¹, Hasbunallah AS², Silatul Rahmi³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: ¹ishak.bachtiar@unm.ac.id, ²hasbunallah.as@unm.ac.id,

³silatul.rahmi@unm.ac.id

Article History:

Received: 04-02-2022

Revised: 15-02-2022

Accepted: 22-03-2022

Keywords:

Google Form, Dan Media Pembelajaran Online.

Abstract: *Melihat permasalahan yang terjadi di dalam pendidikan dimana perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang maka perkembangan tersebut harus diselingi dengan penguasaan akan teknologi yang berupa laptop, notebook, netbook dan smartphone. Pengetahuan akan perkembangan teknologi harus disosialisasikan kepada masyarakat salah satunya adalah pihak pendidik. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene tentang penerapan media pembelajaran online. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan. Kegiatan program kerja ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene pada tanggal 22 November selama 4 jam di ruang kelas SMP Negeri 7 satu Atap Majene. Jumlah peserta pelatihan sebanyak 15 tenaga pendidik. Kegiatan ini dilaksanakan atas kerja sama dari Mahasiswa KKN-PPL Terpadu Angkatan XXIII dan SMP Negeri 7 Satu Atap Majene.*

PENDAHULUAN

Pada beberapa tahun terakhir ini dunia pendidikan mengalami perubahan yang cukup signifikan di akibatkan karena terjadinya pandemi covid 19 (Khasanah, Pramudibyanto, and Widuroyeki 2020). Salah satu bentuk perubahan dalam dunia pendidikan yaitu dimana proses belajar mengajar dilakukan secara terbatas dan berbasis *online* (Tanuwijaya and Tambunan 2021). Guru dituntut harus cepat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi, dimana dulunya para pendidik menggunakan metode pembelajaran secara tatap muka atau face to face dengan siswa sehingga pembelajaran bersifat monoton yang berakibat dalam pembelajaran mejadi jenuh atau membosankan untuk siswa, akan tetapi dengan menerapkan metode pembelajaran secara online atau e-learning pembelajaran dapat menjadi menyenangkan bagi siswa karena dalam penerapan media pembelajaran online menerapkan pemakaian teknologi berupa ponsel pintar atau smartphone sebagai media pembelajarannya.

Media pembelajaran online merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi dan informasi saat ini di dunia Pendidikan (Anshori 2017). Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar (Kamaruddin 2020) berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran (Rozie 2018) dan menyalurkan dengan cara yang lebih efektif dan efisien



yang bertujuan untuk merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik. Proses pembelajaran yang dahulunya masih dilakukan secara tatap muka, tetapi saat pendidikan mulai beralih ke metode pembelajaran online atau pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media internet sebagai media dalam pembelajaran. Pembelajaran online terdapat banyak keuntungan, di mana pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Penerapan media pembelajaran online merupakan bentuk penerapan metode pembelajaran e-learning di dalam dunia Pendidikan (Muthy and Pujiastuti 2020).

Melihat permasalahan yang terjadi di dalam pendidikan dimana perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang maka perkembangan tersebut harus diselingi dengan penguasaan akan teknologi yang berupa laptop, notebook, netbook dan smartphone. Pengetahuan akan perkembangan teknologi harus disosialisasikan kepada masyarakat salah satunya adalah pihak pendidik. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis online, sebelumnya sangat perlu memahami minimal cara pengoperasian laptop atau komputer. Dengan mengkaji perkembangan teknologi dan informasi maka kita sebagai masyarakat milenial secara tidak langsung harus mengetahui tata cara menjalankan sistem informatika.

SMP Negeri 7 Satu Atap Majene merupakan sekolah yang masih tergolong minim akan pengetahuan akan penggunaan media pembelajaran online dalam setiap penerapan pembelajarannya. Minimnya akan penggunaan teknologi di dalam setiap pembelajarannya di sebabkan karena kurangnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran online seperti tidak tersedianya lab komputer, dan peserta didiknya sebagian besar tidak memiliki smartphone sebagai salah satu pendukung pembelajaran online. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka secara terbatas guru masih belum bisa melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang disebabkan minimnya sarana dan prasana media pembelajaran online. Salah satu media pembelajaran online yang dapat dimanfaatkan oleh para guru di SMP Negeri 7 Satu Atap majene yaitu Kahoot dan Google Form, para tenaga pendidik SMP Negeri 7 Satu Atap Majene memiliki akun belajar, yang mana dengan akun belajar ini dapat mendaftarkan akun aplikasi kahoot dan google form. Dengan akun belajar ini maka, tenaga pendidik dapat memanfaatkan berbagai aplikasi seperti kahoot dan google form dalam penerapan pembelajaran yang berbasis media online.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan oleh guru hendaknya bersifat dua arah (Rahma 2019), sehingga terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik (Hayati and Harianto 2017; Kamaruddin, Nur, and Sufitriyono 2020). Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah (Bahar et al. 2020). Aplikasi kahoot di sisi guru di akses dengan menggunakan prasarana pc maupun laptop dengan prantara lcd. Sedangkan untuk siswa dapat menggunakan media smartphone atau telepon genggam untuk mengakses aplikasi kahoot. Ada dua tipe dalam menggunakan kahoot yaitu kalsik dan mode. Pemanfaatan media kahoot untuk menghadapi revolusi industri 4.0 dalam media kahoot dan dalam realisasinya mereka juga menggunakan internet sebagai alat untuk mencari referensi tambahan dalam proses belajar maupun mengajar baik untuk mencari informasi berupa materi, baik berupa audio dan berupa video pembelajaran. Adapun manfaat dalam menggunakan media prantara kahoot dalam penerapan pembelajaran online dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam belajar, memudahkan siswa dalam



memahami materi yang diberikan oleh tenaga pendidik .

Adapun google form merupakan suatu teknologi yang dapat menggantikan dominasi kertas dan alat menulis di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Google form juga memiliki fitur yang bermanfaat untuk mengefektifkan pembelajaran pada era modern saat ini, seperti fitur yang mampu menyediakan atau menyajikan ringkasan dari hasil jawaban responden atau siswa secara otomatis, dengan fitur ini guru dapat dengan cepat mendapatkan ringkasan jawaban yang akan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram yang sesuai dengan jenis pertanyaan yang di buat..

Berdasarkan paparan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah pengabdian di masyarakat untuk memberikan pelatihan kepada guru di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene terkait pemanfaatan media aplikasi kahoot dan google form dalam pembelajaran dikelas. Diharapkan setelah guru-guru dapat mengikuti pelatihan ini, para guru dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, serta kualitas pendidikan di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene menjadi lebih baik dan dapat bersaing ditengah lajunya perkembangan teknologi di abad 21 ini.

METODE

Metode adalah cara atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu, cara-cara yang teratur digunakan agar apa yang dikehendaki dapat tercapai . Kegiatan ini diawali dengan pengamatan langsung dilapangan dimana mahasiswa KKN-PPL Angkatan XXIII asal Universitas Negeri Makassar memberikan beberapa pertanyaan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet atau online di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene dan kami pihak mahasiswa mendapatkan sebuah masalah dimana masih minimnya penggunaan media pembelajaran online disekolah sehingga timbul sebuah ide untuk mengadakan kegiatan workshop tentang peningkatan kompetensi guru berbasis media pembelajaran online.

Waktu pelaksanaan program kegiatan ini pada hari jum'at tanggal 22 November 2021. Adapun lokasi atau tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene.

Bentuk kegiatan ini yaitu pelatihan atau workshop yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mengajar guru berbasis media pembelajaran online yang terdiri dari aplikasi Kahoot dan google form beserta kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene, Kecamatan Banggae Timur, Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat, oleh mahasiswa KKN-PPL Angkatan XXIII Universitas Negeri Makassar yang berkolaborasi dengan pihak sekolah SMP Negeri 7 Satu Atap Majene. Kegiatan pelatihan ini belum pernah dilaksanakan sebelumnya karena sekolah tersebut masih minim akan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran online tersebut. Tidak butuh waktu yang lama untuk menyakinkan pihak guru untuk ikut serta dalam kegiatan pelatihan ini. Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan kami mengadakan praktik dan pendampingan secara langsung dengan tujuan agar setiap guru paham dan mengerti dengan tata cara pengoperasian aplikasi tersebut.

HASIL



Adapun hasil dari program kerja yang dilakukan dengan pelatihan dan demonstrasi tata cara pembuatan konten media pembelajaran online dengan menggunakan sarana aplikasi kahoot dan google form di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene kecamatan bangga timur kabupaten majene. Kegiatan yang di adakan oleh Mahasiswa KKN-PPL Terpadu Angkatan XXIII asal Universitas Negeri Makassar yang bekerja sama dengan SMP Negeri 7 Satu Atap Majene Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene telah terlaksana dengan baik tanpa hambatan yang berarti.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan kegiatan pelatihan media pembelajaran online



Gambar 2. Proses Pelaksanaan kegiatan pelatihan media pembelajaran online

Hasil dari program kerja tersebut ialah tenaga pendidik yang ada di SMP Negeri 7 Satu Atap Majene sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis media pembelajaran online. Para guru memahami betul betapa pentingnya penerapan media pembelajaran berbasis media online tersebut sebagai bukti semakin berkembangnya teknologi informatika di sekolah.

PEMBAHASAN

Seperti yang kita ketahui mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0, pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar yang sangat diperlukan saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik (Kamaruddin, Irvan, and Nur 2021) dan siswa semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam dunia pendidikan revolusi industri ini membawa pengaruh terhadap perilaku



interaksi antara guru dan siswa ikut mengalami perubahan (Putri and Muzakki 2019). Dimana pada awalnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka atau face to face di sekolah, karena dalam seiring perkembangan teknologi kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet atau E-Learning. Banyak fasilitas yang disediakan oleh perusahaan yang bekerja dibidang layanan internet yang bertujuan untuk menunjang aktifitas pembelajaran didalam kelas yang terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana kolaborator untuk menyatukan kegiatan face to face dengan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet atau digital literasi. Hal ini menjadi suatu keharusan sebagai jawaban akan tantangan perubahan cara belajar, cara berfikir dan cara bertindak para peserta didik di era revolusi 4.0

Kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para peserta didik dan tenaga pendidik dalam mengaakses informasi (Anshori 2018) sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi. Game based learning merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, and Geček 2018). Penerapan pembelajaran game based learning dalam kegiatan belajar mengajar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sebab pembelajaran terkesan menyenangkan karena pembelajaran di selingi dengan game.

Penerapan media pembelajaran online yang umum di terapkan di sekolah salah satunya aplikasi kahoot yang merupakan platform hasil kolaborasi join project antara Norwegian University of Technologi and Science dengan Johan brand dan Jamie Broker sebagai inisiator (Primayana 2021). Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan dapat digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok maupun dapat dimainkan secara individu dan terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan atau di gabungkan dengan menggunakan sumber belajar yang sudah tersedia banyak terdapat di internet. Sesuai dengan hasil penelitian dari (Putri and Muzakki 2019). Kahoot sebagai media pembelajara berbasis digital game based learning dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran (Bunyamin, Juita, and Syalsiah 2020).

Adapun aplikasi google form atau google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form dapat dihubungkan dengan spreadsheet. Jika spread sheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan. Google Form merupakan salah satu komponen layanan Google Docs. Aplikasi Google Form sangat sesuai untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan professional yang sering membuat quiz, form dan survey online (Mulatsih 2020). Fitur Google Form dapat di bagi kepada orang lain secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun Google dengan pilihan aksesibilitas, seperti: read only (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen).

Beberapa fungsi Google Form di dunia pendidikan antara lain: 1) Memberikan tugas



latihan/ ulangan online melalui laman website, 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website, 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman website, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online (Batubara 2016). Adapun hasil penelitian (Mulatsih 2020) menemukan bahwa penggunaan aplikasi google form untuk pelaksanaan penilaian harian di masa datang dapat terus digunakan oleh guru, karena mudah dibuat dan memberi kemudahan guru untuk membuat soal online, menyimpan soal online, dan memperoleh data nilai siswa. Dapat disimpulkan dengan menerapkan media pembelajaran google form atau google formulir dapat mempermudah tenaga pendidik dalam pengimputan nilai suatu mata pelajaran.

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan penerapan media pembelajaran online, kami kembali memberi pertanyaan mengenai media pembelajaran online (kahoot dan google form atau formulir) kepada tenaga pendidik dan hasilnya sebagian dari tenaga pendidik tersebut sangat paham tentang materi mengenai media pembelajaran online.

PENUTUPAN

Kesimpulan

Melalui kegiatan ini, mahasiswa KKN-PPL Universitas Negeri Makassar yang bekerja sama dengan pihak SMP Negeri 7 Satu Atap Majene dalam pelaksanaan program kerja Workshop

peningkatan kompetensi guru berbasis media pembelajaran online bertujuan untuk agar kualitas pembelajaran pada sekolah dapat lebih maksimal.

Saran

Diharapkan agar pelatihan atau workshop seperti ini sebaiknya rutin dilaksanakan oleh baik pihak pemerintah maupun pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan kegiatan pelatihan seperti ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan akan perkembangan teknologi dan informasi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Makassar dan Pemerintah Kabupaten Majene yang telah mengizinkan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, begitu juga kepada Pusat KKN Universitas Negeri Makassar yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anshori, Sodiq. 2017. "Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 1, no. 1.
- [2] ———. 2018. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 2, no. 1.
- [3] Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. 2020. "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2: 155–62.
- [4] Batubara, Hamdan Husein. 2016. "Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 1.



- [5] Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah. 2020. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3, no. 1: 43–50.
- [6] Hayati, Najmi, and Febri Harianto. 2017. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Bangkinang Kota." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14, no. 2: 160–80.
- [7] Kamaruddin, Ilham. 2020. "Practice Learning Model by Using Moving Target Media for Offensive Attack of Fencing Martial Art Assessed at Motor Ability" 5, no. 5: 8.
- [8] Kamaruddin, Ilham, Irvan Irvan, and Muhammad Nur. 2021. "Pemanfaatan Bola Karet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Dalam Pembelajaran Bolavoli." *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation* 5, no. 1: 80–89.
- [9] Kamaruddin, Ilham, Muhammad Nur, and Sufitriyono Sufitriyono. 2020. "Distributed Practice Learning Model Using Audiovisual Media for Teaching Basic Skills of Badminton." *Journal of Educational Science and Technology* 6, no. 2: 224–32.
- [10] Khasanah, Dian Ratu Ayu Uswatun, Hascaryo Pramudibyanto, and Barokah Widuroyekti. 2020. "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Sinestesia* 10, no. 1: 41–48.
- [11] Mulatsih, Becti. 2020. "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1: 16–26.
- [12] Muthy, Anisa Nurfalah, and Heni Pujiastuti. 2020. "Analisis Media Pembelajaran E-Learning Melalui Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Di Rumah Sebagai Dampak 2019-NCov." *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 6, no. 1: 94–103.
- [13] Primayana, Kadek Hengki. 2021. "Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1: 51–62.
- [14] Putri, Aprilia Riyana, and Muhammad Alie Muzakki. 2019. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." In , 1–7.
- [15] Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)." *Jurnal Studi Islam: Pancawahana* 14, no. 2: 87–99.
- [16] Rozie, Fachrur. 2018. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran." *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2: 99.
- [17] Tanuwijaya, Novita Sari, and Witarsa Tambunan. 2021. "Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 10, no. 2: 80–90.
- [18] Vusić, Damir, Andrija Bernik, and Robert Geček. 2018. "Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems." *Tehnički Glasnik* 12, no. 1: 11–17.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN