

WORKSHOP PENERAPAN *EDPUZZLE* TERINTEGRASI *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA SMK PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH BAGI GURU-GURU SMK IPTEK SANGGABUANA PANGKALAN KARAWANG

Abdul Kodir Al Baekani¹⁾, Nina Puspitaloka¹⁾, Debibik Nabilatul Fauziah²⁾

¹⁾Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

²⁾Program Studi S-1 Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Jawa Barat, Indonesia

Corresponding author : Abdul Kodir Al Baekani
E-mail : akodir.albaekani@staff.unsika.ac.id

Diterima 31 Mei 2022, Direvisi 19 September 2022, Disetujui 20 September 2022

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh guru-guru SMK Iptek Sanggabuana Karawang selama mengajar pembelajaran jarak jauh sesuai dengan ketetapan pemerintah Indonesia agar mencegah penyebaran virus covid-19. Permasalahan pertama yaitu banyak guru yang masih belum paham mengenai aplikasi pembelajaran yang efektif bagi guru maupun siswa, kemudian yang kedua siswa menjadi kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh karena keterbatasan penggunaan aplikasi yang tidak bervariasi. Maka dari itu selaras dengan permasalahan yang ada, tujuan pelatihan ini yaitu untuk memudahkan guru-guru SMK Iptek Sanggabuana Karawang dalam penerapan aplikasi pembelajaran khususnya aplikasi *edpuzzle* yang terintegrasi dengan *google classroom*. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah dengan metode ceramah dan praktek. Kegiatan pelatihan dilakukan selama satu hari dan melibatkan 20 guru SMK Iptek Sanggabuana Karawang. Hasil dari pelatihan tersebut yaitu guru-guru menjadi lebih paham untuk menerapkan aplikasi *edpuzzle* terintegrasi dengan *google classroom* pada kelas pembelajaran jarak jauh agar lebih efektif, serta siswa pun tertarik dan lebih semangat selama proses pembelajaran karena aplikasi yang digunakan lebih bervariasi, dan interaktif.

Kata kunci: *workshop*; *edpuzzle*; *google classroom*; PJJ.

ABSTRACT

Based on the results of the analysis and interviews that have been carried out, there are several problems faced by teachers of SMK Iptek Sanggabuana Karawang during teaching distance learning in accordance with the provisions of the Indonesian government in order to prevent the spread of the covid-19 virus. The first problem is that many teachers still do not understand about effective learning applications for teachers and students, then the second is students become less interested in participating in distance learning activities because of the limitations of using applications that are not varied. Therefore, in line with the existing problems, the purpose of this training is to make it easier for teachers of SMK Iptek Sanggabuana Karawang in implementing learning applications, especially the *edpuzzle* application which is integrated with *google classroom*. The method used in this workshop is the lecture method and practice. The training activity was carried out in one day and involved 20 teachers of SMK Iptek Sanggabuana Karawang. The results of the workshop were that teachers became more understand to implementing the *edpuzzle* application integrated with *Google Classroom* in distance learning classes to be more effective, and students were interested and more enthusiastic during the learning process because the applications used were more varied, and interactive.

Keywords: *workshop*; *edpuzzle*; *google classroom*; PJJ.

PENDAHULUAN

Pada situasi seperti sekarang ini, hampir seluruh bidang kehidupan beralih ke *new normal*, seperti di pertengahan tahun 2020 pemerintah Indonesia mulai memberlakukan kebijakan baru. Menurut Habibi (2020), *New*

normal adalah kehidupan yang baru dimana seluruh aktivitas masyarakat sama seperti biasa namun tetap memberlakukan protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah agar penyebaran virus covid-19 dapat teratasi. semenjak wabah covid 19 menyerang ke

seluruh penjuru dunia pembelajaran mulai beralih ke media digital. Tak terkecuali Indonesia, Selama pandemi ini sekolah, kampus atau lembaga penyelenggara pendidikan ditutup sementara dalam jangka waktu yang tidak ditentukan. Negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia ini juga mengalami masa-masa darurat dengan harus menerapkan aturan mulai dari pembatasan sosial berskala besar (PSBB), pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Sehingga dengan diterapkannya aturan social distancing tersebut, berpengaruh terhadap hampir seluruh bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) telah mengeluarkan beberapa surat edaran terkait pencegahan dan penanganan covid-19; 1) surat edaran no 2 tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan kemendikbud . 2) Surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan. 3) Surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran Covid- 19 yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dari rumah (Sirri, Evi,Latifatus dan Lestari, Puji. 2020) Menurut data global UNESCO, 112 Negara telah memberlakukan kebijakan belajar dari rumah., yang mana 101 negara memberlakukan kebijakan belajar dari rumah secara nasional. Dan 11 negara lainnya, termasuk Indonesia, memberlakukan belajar dari rumah di beberapa wilayah-wilayah tertentu. sehingga dengan adanya wabah covid-19 ini mengharuskan pemerintah mencari solusi agar Indonesia bisa menang melawan wabah ini tanpa harus mengenyampingkan pendidikan. Sehingga pemerintah mengambil tindakan dengan menerapkan system pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan (Pembelajaran daring). Penggunaan teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Terlebih dengan perkembangan zaman yang semakin pesat (Nina Puspitaloka, 2020). Dengan keadaan seperti sekarang ini maka para guru dituntut untuk bisa berinovasi dalam pengajaran berbasis IT atau daring. Sehingga para tenaga pendidik diharuskan untuk menguasai berbagai platform pembelajaran, contohnya adalah seperti: Edpuzzle dan Google classroom. Menurut Amaliah (2020:37), Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan

ke dalam aplikasi Edpuzzle dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, Edpuzzle memungkinkan penggunaanya untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik. Sedangkan google classroom adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi (Atikah, Rini. Hernayati, Herni dkk 2021). Salah satu dari banyak sekolah yang menerapkan system belajar online adalah SMK IPTEK Sanggabuana Pangkalan Karawang. SMK IPTEK Sanggabuana Pangkalan Karawang adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berlokasi di daerah Pangkalan Karawang. Di sekolah tersebut terdapat beberapa jurusan. Akan tetapi, pembelajaran disana menemui kendala dimana guru-guru kesulitan untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis online atau daring dikarenakan masih banyak guru senior yang kurang menguasai teknologi atau bisa dikatakan gagap teknologi. Maka fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya permasalahan yang teridentifikasi merupakan masalah yang mendesak untuk segera diatasi. Oleh karena itu, program Workshop Penerapan Edpuzzle Terintegrasi Google Classroom untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SMK Pada Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru-guru SMK IPTEK Sanggabuana Pangkalan Karawang sebagai sarana peningkatan kemampuan guru-guru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sehingga guru-guru di SMK IPTEK Sanggabuana Pangkalan Karawang mampu memberikan solusi terhadap permasalahan proses belajar mengajar dalam kondisi wabah covid-19 seperti sekarang ini. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan adalah dengan melakukan pelatihan tentang Penerapan Edpuzzle Terintegrasi Google Classroom. Hasilnya, pembelajaran di kelas

online tersebut tidak mengalami kejenuhan dikarenakan para guru sudah dibekali dengan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan sesuai kebutuhan di era wabah covid-19. Sehingga pembelajaran jarak jauh (PJJ) berjalan secara optimal dan menyenangkan sesuai dengan kejuruan atau kebutuhan para siswa di SMK IPTEK Sanggabuana Pangkalan Karawang. Pemilihan

Workshop Penerapan Edpuzzle Terintegrasi Google Classroom untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SMK Pada Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru-guru SMK IPTEK Sanggabuana Pangkalan Karawang karena didasarkan beberapa alasan menurut Sirri (2020:71) sebagai berikut:

1. Edpuzzle memudahkan pengajar untuk memberikan pengajaran kepada siswa melalui media video, sehingga tingkat pemahaman siswa akan lebih tinggi terhadap materi yang diberikan.

2. Edpuzzle bisa mengecek pemahaman siswa apakah mereka menonton video sampai selesai atau tidak dengan menggunakan fitur pertanyaan terbuka atau tertutup.

3. Google classroom merupakan aplikasi yang memudahkan pengajar dan pembelajar untuk memberikan materi berupa text ataupun video sekalipun, dan bisa memudahkan keduanya untuk saling memberikan feedback terhadap materi yang sedang diajarkan.

Tujuan diadakannya pelatihan ini, untuk membantu dewan guru dalam menyusun rancangan pembelajaran di dalam situasi belajar daring agar pembelajaran lebih efektif dan variatif.

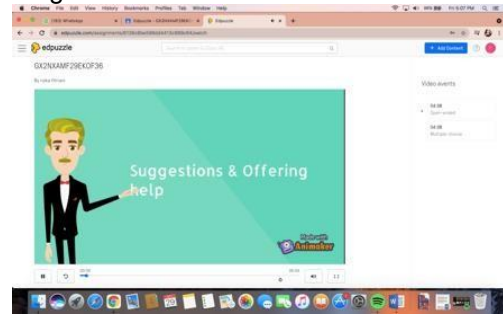
METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan metode ceramah dan praktek dengan mengikuti metode yang digunakan oleh (Puspitaloka, N)2020 Pelatihan Basic English For Computing untuk Siswa Smk Teksas Purwakarta. Langkah pertama yang dilakukan adalah memperkenalkan aplikasi edpuzzle ke guru dan guru mengaplikasikan kepada siswa disekolah. Selanjutnya, adalah mengatur jadwal pelatihan dan membuat vidio untuk bahan ajar dengan materi offering help and suggestion. Kemudian, pada tanggal 9 oktober 2021 diadakan workshop atau pelatihan untuk guru di SMK IPTEK Sanggabuana Karawang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

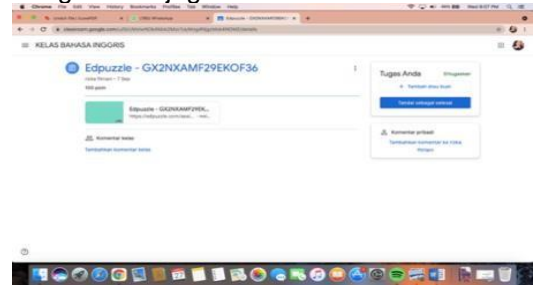
Berikut adalah hasil yang telah didapat dalam workshop penerapan Edpuzzle terintegasi dengan google classroom di SMK Iptek Sanggabuana Pangkalan Karawang . Workshop ini melibatkan 20 peserta workshop yang diantaranya yaitu 20 guru SMK Iptek Sanggabuana Pangkalan Karawang, tim pelaksana abdimas yang terdiri dari 3 orang dosen dan dibantu dengan 3 orang mahasiswa. Materi pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh yaitu materi bahasa inggris tepatnya offering help dan suggestion berupa video yang

telah disubmit ke aplikasi Edpuzzle terintegrasi dengan google classroom. Hal ini dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Video materi pembelajaran *offering help* dan *suggestion* yang terdapat di *Edpuzzle* yang sudah terintegasi dengan *google classroom*.

Pelatihan ini dilaksanakan sebanyak satu kali yang memerlukan waktu hingga 5 bulan dimulai pada bulan juli tahun 2021 sampai bulan desember tahun 2021. Dalam pelatihan tersebut materi yang dijadikan sebagai contoh salah satu nya materi bahasa inggris offering help dan suggestion. Media pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi edpuzzle dan google classroom, hal ini dapat dilihat pada gambar 2 yang menunjukkan tampilan aplikasi edpuzzle yang terintegasi dengan google classroom. Tujuannya agar guru-guru dapat menjadikan proses pembelajaran yang interaktif dan variatif di masa pandemi covid-19 ini sehingga tujuan pembelajaran dan materi dapat disampaikan dengan baik juga.



Gambar 2. Tampilan aplikasi *edpuzzle* yang telah terintegasi dengan *google classroom*.

Dalam pertemuan pertama tim abdimas melaksanakan survey sekolah yang dituju yaitu SMK Iptek Sanggabuana Pangkalan Karawang. Pada survey tersebut tim abdimas berkoordinasi dengan kepala sekolah serta perwakilan guru untuk menjelaskan tujuan kedatangan dan penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Dapat terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tim Abdimas berkoordinasi dengan SMK Iptek Sanggabuana Karawang.

Pada pertemuan kedua tim abdimas berkoordinasi dengan kepala sekolah dan seluruh guru SMK Iptek Sanggabuana Pangkalan Karawang untuk melaksanakan workshop. Terlihat pada gambar 4 para guru sedang mengikuti workshop. Pelaksanaan dimulai pada pukul 08.00 hingga pukul 12.00.



Gambar 4. Para guru sedang mengikuti workshop.

Pada sesi pembukaan, workshop resmi dibuka oleh kepala sekolah SMK Iptek Sanggabuana Karawang. Hal ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Pembukaan workshop oleh kepala sekolah SMK Iptek Sanggabuana Karawang.

Kemudian sesi berikutnya penyambutan oleh tim abdi mas serta selaku ketua pelaksana untuk ucapan terimakasih dan memaparkan hasil penelitian mengenai siswa yang telah menggunakan edpuzzle terintegrasi dengan google classroom yang telah di uji coba sebelumnya. Dapat terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Pemaparan oleh ketua pelaksana.

Selanjutnya tim abdimas memaparkan mengenai Edpuzzle yang telah terintegrasi dengan google classroom. Setelah itu dengan dipandu oleh tim abdimas, guru mempraktikkan langsung cara membuat akun, kelas yang diintegrasikan dengan google classroom serta memberikan tugas pada aplikasi tersebut, yang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Pemaparan membuat kelas edpuzzle integrasi dengan google classroom.

Hasil pengabdian yang telah terlaksana, berjalan dengan lancar, guru yang menjadi peserta workshop pun dapat menambah pengetahuan agar pembelajaran dengan siswa/i lebih variatif dan efektif disaat pembelajaran jarak jauh berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan workshop yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle yang telah terintegrasi dengan Google classroom sangat membantu guru dalam pembelajaran jarak jauh agar lebih efektif. Selain itu, siswa pun tertarik dan lebih semangat selama proses pembelajaran karena aplikasi yang digunakan lebih bervariasi dan interaktif. Maka dari itu, sangat penting bagi para guru untuk menerapkan aplikasi pembelajaran yang mendukung dalam jarak jauh seperti aplikasi Edpuzzle dan google classroom agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan variatif.

DAFTAR RUJUKAN

Achmad, N., Ganiati., Kur'aeni. (2021) IMPLEMENTASI EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

PESERTA DIDIK PADA ERA NEW
NORMAL

- Amaliah. (2020). Implimentation of Edpuzzle to Improve Students' analytical Thingking Skill In Narrative Text. Prosidi:Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Program Studi Bahasa Inggris Universitas Trunojaya, 14(1), 35-44.
- Atikah, Rini,. Rani Titik Prihatin. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.
- Habibi, A. (2020). Normal baru pasca COVID-19. Hukum dan Keadilan. 4(1),197-204. DOI:10.15408/adalah.v4i1.15809.
- Puspitaloka, Nina. (2020). Pelatihan Basic English for Computing untuk Siswa SMK TEKSAS Purwakarta.
- Sirri, Evi, Latifatus,. dan Puji Lestari. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1).