

Pelatihan Penggunaan Google Classroom Dan Kahoot Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Digital

¹⁾Muhammad Japar, ²⁾Dini Nur Fadhillah, ³⁾Syifa Syarifa
^{1,3)} Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
²⁾ Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Email corresponding author: mjapar@unj.ac.id

ABSTRAK

Untuk menciptakan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang interaktif, diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Akan tetapi, guru pendidikan kewarganegaraan seringkali kesulitan dalam mengoperasikannya. Solusi yang dapat digunakan adalah dengan mengadakan pelatihan yang melibatkan guru-guru pendidikan kewarganegaraan SMP di Jakarta Pusat. Adapun metode yang ditempuh dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu : 1) menemui pengurus MGMP PPKn SMP se-Jakarta Pusat untuk mendiskusikan permasalahan mereka dalam menggunakan media pembelajaran 2) merumuskan strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut 3) melaksanakan kegiatan pelatihan yang melibatkan guru-guru PPKn SMP se-Jakarta Pusat yang tergabung dalam MGMP, 4) menyebarkan angket untuk diisi oleh peserta, dan mengumpulkannya, 5) melakukan evaluasi terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Google Classroom dan Kahoot sebagai e-learning yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil pelatihan ini dapat dilihat dari pembicara dan peserta yang sama-sama memainkan peran aktif selama kegiatan berlangsung dan ada tanggapan positif dari para peserta.

Kata Kunci : Pendidikan Kewarganegaraan, E-learning, Google Classroom, Kahoot.

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Sementara itu, Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (Tim konsorsium 7, PTAI., 2009). Pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda (siswa) untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya (Samsuri, 2011, h.28). Di Indonesia, PPKn dalam pengertian sebagai citizenship education secara substantif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. Sampai saat ini PPKn sudah menjadi bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional dalam empat status yaitu sebagai mata pelajaran di sekolah baik jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah, sebagai mata kuliah di Perguruan Tinggi, serta sebagai salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru. PPKn secara konseptual diyakini mampu berperan sebagai wahana pendidikan demokrasi dengan ketiga dimensi konseptualnya secara interkatif, yakni “kajian ilmiah kewarganegaraan, program kurikuler kewarganegaraan dan interaksi social-cultural kewarganegaraan”(Winataputra, U.S., 2015, h.177).

PPKn merupakan suatu pendidikan yang sengaja dirancang untuk menyiapkan warga negara yang memahami hak dan kewajibannya serta memahami konsep demokrasi. Pembelajaran PPKn juga bertujuan untuk membentuk karakter ataupun kepribadian peserta didik agar mampu berpikir kritis, cerdas, terampil, demokratis, berani memberikan dan menghargai pendapat orang lain serta berjiwa besar yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Misi pembelajaran PPKn yaitu peserta didik diharapkan mampu menjadi warga negara yang memahami, menganalisa dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negara secara berkesinambungan demi mewujudkan cita-cita dan tujuan yang telah digariskan dalam Pembukaan UUD 1945. Kaelan (2013, h.3) menyatakan bahwa tujuan PPKn untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara serta membentuk sikap yang cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan filsafat bangsa Pancasila. Sehingga peserta didik tidak hanya mampu memahami pengetahuan mengenai etika dan moral belaka, akan tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong pemerintah dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas seperti meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan pelatihan kepada para guru agar mampu menguasai teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, dengan adanya teknologi diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menstimulasi peserta didik dalam mengeksplorasi serta menggali potensi dirinya secara maksimal. Pembelajaran saat ini berbeda dengan era dimana internet belum dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti komputer, laptop dan smartphone. Pembelajaran dengan memanfaatkan akses internet bukanlah sebuah trend mengikuti zaman atau gaya hidup semata melainkan merupakan sebuah tuntutan sekaligus tantangan zaman.

Penggunaan teknologi e-learning yang makin meluas dalam dunia pendidikan tentu akan membawa konsekuensi, salah satunya adalah pergeseran paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru (teacher centered learning) menjadi berpusat pada peserta didik (student centered learning), dari peserta didik lebih banyak mendengar ceramah-ceramah gurunya menjadi banyak berbuat atau beraktivitas. Dalam sebuah proses pembelajaran, idealnya bukan guru yang lebih banyak beraktivitas, melainkan peserta didiknya. Hal ini dikarenakan peserta didik yang sedang belajar, bukan guru, sehingga peserta didik diharapkan lebih banyak mengeksplorasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu contoh implementasi e-learning adalah pembelajaran dengan penggunaan Google Classroom dan Kahoot. Google Classroom merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan penggunaan, pendistribusian dan penilaian tugas secara digital sehingga meminimalisir penggunaan kertas (pro papperless). Google Classroom berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh Guru dan peserta didik untuk menciptakan kelas online atau secara virtual, guru dapat memberikan pengumuman maupun membagikan tugas kepada peserta didik yang dapat diterima secara langsung (real time). Sedangkan Kahoot merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif. Pemanfaatan aplikasi tersebut dapat digunakan melalui perangkat komputer, laptop atau smartphone sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya. Untuk Google Classroom, sistem yang digunakan tidak hanya website namun juga dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dengan smartphone dimana akun dari peserta didik yang digunakan akan tersambung secara terus menerus

sehingga jika guru memberikan materi, tugas atau pengumuman, peserta didik dapat menerima notifikasi secara otomatis melalui smartphone mereka.

Selain Google Classroom, contoh e-learning lainnya adalah Kahoot. Aplikasi Kahoot menggunakan metode gamifikasi (Bicen & Kocakoyun, 2018). Berdasarkan Clark dan Mayer (2008) “the benefit gained from the use of new technologies will depend on the extent to which they are used in ways compatible with the learning” (Clark & Mayer, 2008), karena Kahoot menawarkan kesempatan kepada siswa bukan hanya menilai pemahaman konseptual siswa tetapi juga mendukung pembangunan baru dalam dunia pengetahuan dan pemahaman melalui penjelasan setelah game dibuat. Curti, Roberto, dkk. (2016) menuliskan bahwa Kahoot a new and cheap way to get classroom response instead of using clickers. Karena alat belajar berbasis Kahoot merupakan supplement pelatihan pedagogi dengan solusi teknologi baru (Lin, Ganapathy & Kaur, 2018, h.566).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan alternatif situasi yang dialami oleh guru. Untuk mengembangkan produktivitas sumber daya manusia dalam pendidikan dibutuhkan suatu pelatihan yang dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning. Adapun media pembelajaran berbasis e-learning yang dapat dipelajari oleh guru adalah Google Classroom dan Kahoot. Google Classroom menjadi aplikasi yang dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Sedangkan Kahoot menjadi aplikasi yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas. Mengingat bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi yang sangat akrab dengan penggunaan teknologi, sudah seharusnya guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dengan penggunaan e-learning. Majunya teknologi di Ibu Kota khususnya di DKI Jakarta akan memengaruhi pembelajaran yang ada di kelas. Guru harus menguasai dan mengikuti perkembangan pendidikan di era teknologi. Berdasarkan analisis situasi diatas, maka Program Kemitraan Masyarakat yang ingin dikembangkan adalah Pelatihan Penggunaan Google Classroom dan Kahoot! bagi Guru Sekolah Menengah Pertama PPKn di Jakarta Pusat.

2. METODE

2.1. Cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah

Dalam rangka meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PPKn dalam penggunaan Google Classroom dan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis e-learning, rencana pelatihan dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu : 1) melakukan diskusi dan menemui pengurus MGMP PPKn SMP se-Jakarta Pusat untuk membicarakan mengenai metode atau media yang sering digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas, 2) melakukan suatu perumusan yang tepat mengenai pelatihan yang akan diselenggarakan, 3) melaksanakan kegiatan pelatihan yang melibatkan guru-guru PPKn SMP se-Jakarta Pusat yang juga tergabung dalam MGMP sebagai peserta, 4) memberikan angket yang harus diisi oleh peserta, dan mengumpulkannya, 5) melakukan evaluasi terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.

Untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman dan minat belajar peserta didik, pelatihan berkaitan dengan implementasi e-learning menjadi pilihan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Adapun jenis e-learning yang akan disampaikan pada kegiatan pelatihan adalah Google Classroom dan Kahoot.

2.2. *Teknis Pengumpulan Data*

Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data adalah pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan diperoleh dari peserta dengan cara memberikan angket evaluasi melalui google form. Guru juga diberikan langkah-langkah menggunakan Google Classroom dan Kahoot untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran PPKn di kelas. Pelatihan ini diikuti oleh 40 orang guru PKn se-Jakarta Pusat dan diselenggarakan pada tanggal 22 Agustus 2019 di Ruang Serba Guna, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

3. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknologi telah memengaruhi semua aspek kehidupan manusia, seperti dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, dan bahkan pendidikan. Keberadaan teknologi di dunia pendidikan mulai memberikan perubahan signifikan, seperti perubahan dalam metode pengajaran dan cara belajar. Dan juga E-learning adalah salah satu lingkungan belajar paling penting di era informasi (Zare, 2016). e-learning adalah proses pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat yang dapat tersedia kapan saja dan di mana saja diperlukan, sehingga dapat mengatasi kendala ruang dan waktu (Sutanta, 2009). Penelitian tentang pengembangan e-learning selalu penting untuk dilakukan, salah satunya adalah bagaimana e-learning masih diminati dan merupakan alat utama yang selalu dikunjungi oleh pengguna saat belajar (Mailangkay, 2016). Menurut (Utami, 2016) Agar penggunaan teknologi internet memberikan hasil maksimal dalam pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan mengelola dan memilih teknologi secara cerdas. Untuk memberikan pemahaman dan peningkatan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya suatu pelatihan. Pelatihan merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan individu dalam mengerjakan setiap tugas atau pekerjaan tertentu secara memuaskan (Marwansyah, 2012). Melalui pelatihan, setiap individu dibekali kemampuan tertentu untuk meningkatkan kualitas pekerjaannya. Pelatihan menjembati kesenjangan antara kinerja saat ini dan standar yang diinginkan (Sulaefi, 2017). Salah satu manfaat dari pelatihan yaitu memberikan pemahaman mengenai penggunaan suatu alat atau media. Untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman dan minat belajar peserta didik, pelatihan berkaitan dengan implementasi e-learning menjadi pilihan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Adapun jenis e-learning yang akan disampaikan pada kegiatan pelatihan adalah Kahoot dan Google Classroom.

Kahoot adalah salah satu platform pembelajaran berbasis game yang terkenal sangat ramah pengguna bagi para pendidik dan peserta didik (Sabandar, 2018). Kahoot! adalah sistem respons siswa berbasis permainan digital yang memungkinkan guru dan peserta didik dalam pengaturan ruang kelas untuk berinteraksi melalui permainan pengetahuan kompetitif menggunakan infrastruktur yang ada (Debbita Tan, 2018). Kahoot Learning Platform didirikan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia, mereka bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang, ia adalah Profesor Teknologi Game di Departemen Komputer dan Informasi Ilmu. Aplikasi media pembelajaran seperti aplikasi Kahoot kepada siswa mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih aktif dan memperhatikan setiap proses pembelajaran (Tetep, 2018).

Selain Kahoot, e-learning lainnya yang dapat digunakan adalah Google Classroom, yaitu bagian dari Google For Education, sebuah layanan media pembelajaran yang diterapkan di bidang pendidikan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Aplikasi ini telah diluncurkan

pada tanggal 12 Agustus 2014 dengan tujuan untuk memudahkan penggunaan, pendistribusian dan atau penilaian tugas secara digital sehingga menguangi penggunaan kertas (pro papperless). Google Classroom juga terhubung dengan layanan Google lainnya seperti Google Mail (Gmail), Google Calendar, Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slides dan sebagainya dalam penggunaannya. Sehingga saat menggunakan Google Classroom, pendidik dapat memanfaatkan Google Calendar untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal pengumpulan tugas, memanfaatkan Google Drive untuk menyimpan dokumen pembelajaran seperti power point, dan sebagainya (Diemas Bagas Panca Pradana, 2017). Aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa (Asnawi, 2018). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Izenstark dan Leahy (2015), desain dari Google Classroom sudah tidak asing lagi bagi siswa-siswa karena mereka sudah menggunakan beberapa produk dari Google via akun Google Apps. Peserta didik akan sangat menyukai bagaimana konektivitas antara Google Classroom dengan Google Drive. Mereka tidak perlu khawatir untuk menyimpan dokumen-dokumen dalam komputer kelas dikarenakan dengan fitur menyimpan secara otomatis (autosave) dan kegunaan dari Drive membuat tugas-tugas lebih mudah disimpan dan terorganisir.

Adapun mata pelajaran yang dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Kahoot adalah Pendidikan Kewarganegaraan, ini penting karena warga didik dengan pengetahuan yang efisien, tetapi penggunaan teknologi ini juga merupakan pendidikan kewarganegaraan karena teknologi tersebut menyatukan peserta dan mempromosikan demokrasi yang berfungsi (Dode, 2015). Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan warga negara yang ideal dengan memahami hak dan kewajibannya. Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia juga memiliki makna filosofis dalam mempersiapkan warga negara yang beradab dan bijaksana, hal ini dikarenakan dalam perkembangan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri memiliki makna filosofis sebagai penentu watak warganegara yang taat hukum, seimbang antara hak dan kewajibannya, serta sebagai pembentuk nilai, moral dan akhlak bangsa dalam mempersiapkan mental multikultural warga negara (Arif Prasetyo Wibowo, 2017).

Keberhasilan dari pelatihan ini dapat dilihat dari pemateri dan partisipan yang sama-sama berperan aktif sepanjang kegiatan. Pemateri berhasil menciptakan suasana pelatihan menjadi menyenangkan bagi peserta. Peserta terlihat benar-benar mengikuti intruksi yang disampaikan pemateri dan langsung mengaplikasikannya dengan laptop masing-masing. Pelatihan Penggunaan Google Classroom dan Kahoot bagi Guru PPKn SMP se-Jakarta Pusat ini dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Google Classroom dan Kahoot sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Hasil ini juga dapat dilihat dari tanggapan peserta yang diperoleh dari angket yang disebar melalui google form. Adapun hasil dari penilaian peserta yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Peserta

| No | Pernyataan | STS | TS | N | S | SS |
|----|--|-----|----|------|-------|-------|
| 1. | Google Classroom adalah aplikasi yang praktis untuk digunakan. | 0% | 0% | 6,9% | 17,2% | 75,9% |
| 2. | Google Classroom memudahkan guru untuk memberikan feedback (umpan balik) terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik. | 0% | 0% | 6,9% | 20,7% | 72,4% |

| | | | | | | |
|-----|---|----|------|-------|-------|-------|
| 3. | Google Classroom memudahkan guru untuk berbagi sumber belajar online kepada peserta didik secara langsung. | 0% | 0% | 3,4% | 13,8% | 82,8% |
| 4. | Google Classromm memudahkan guru melakukan pembelajaran jarak jauh antara guru dan peserta didik. | 0% | 0% | 10,3% | 13,8% | 75,9% |
| 5. | Google Classroom memudahkan guru dalam memberi nilai. | 0% | 0% | 6,9% | 24,1% | 68% |
| 6. | Google Classroom membantu guru dalam menilai kedisiplinan siswa melalui pergumulan peserta didik dengan waktu yang telah diberikan. | 0% | 0% | 6,9% | 27,6% | 65,5% |
| 7. | Google Classroom mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. | 0% | 0% | 3,4% | 24,1% | 72,4% |
| 8. | Google Classroom membantu guru untuk menjaga semua dokumen tugas setiap peserta didik secara terorganisir. | 0% | 0% | 3,4% | 24,1% | 72,4% |
| 9. | Google Classroom memudahkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari. | 0% | 6,9% | 6,9% | 13,8% | 72,4% |
| 10. | Sarana dan Prasarana di sekolah mendukung penggunaan Google Classroom | 0% | 6,9% | 6,9% | 31% | 55,2% |
| 11. | Penggunaan Google Classroom mudah untuk dipelajari. | 0% | 0% | 6,9% | 44,8% | 48,3% |
| 12. | Gadget atau smartphome yang dimiliki cukup mumpuni untuk menggunakan Google Classroom. | 0% | 0% | 6,9% | 34,5% | 58,6% |
| 13. | Google Classroom cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. | 0% | 0% | 0% | 27,6% | 72,4% |
| 14. | Penggunaan Google Classroom tidak memakan biaya banyak. | 0% | 0% | 10,3% | 31% | 58,6% |
| 15. | Kahoot adalah aplikasi yang praktis untuk digunakan. | 0% | 0% | 6,9% | 34,5% | 58,6% |
| 16. | Kahoot menggunakan guru untuk memberikan feedback (umpan balik) terhadap hasil belajar peserta didik. | 0% | 3,4% | 3,4% | 31% | 62,1% |
| 17. | Kahoot membantu guru untuk | 0% | 0% | 6,9% | 31% | 62,1% |

| | | | | | | | | |
|-----|---|----|------|-------|-------|-------|--|--|
| | membuat kuis yang menarik. | | | | | | | |
| 18. | Kahoot membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif. | 0% | 0% | 6,9% | 37,9% | 55,2% | | |
| 19. | Kahoot memudahkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari. | 0% | 0% | 6,9% | 31% | 62,1% | | |
| 20. | Kahoot membantu guru untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan peserta didik. | 0% | 0% | 10,3% | 37,9% | 51,7% | | |
| 21. | Kahoot mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. | 0% | 0% | 0% | 51,7% | 48,3% | | |
| 22. | Kahoot membantu guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. | 0% | 0% | 0% | 37,9% | 62,1% | | |
| 23. | Penggunaan Kahoot mudah untuk dipelajari | 0% | 0% | 13,8% | 37,9% | 48,3% | | |
| 24. | Kahoot cocok untuk dijadikan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. | 0% | 3,4% | 0% | 37,9% | 58,6% | | |
| 25. | Penelitian ini memberikan saya informasi-informasi terbaru terkait pembelajaran online. | 0% | 0% | 0% | 31% | 69% | | |
| 26. | Pelatihan ini memberikan saya inspirasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif di kelas. | 0% | 0% | 0% | 34,5% | 65,5% | | |
| 27. | Materi yang disampaikan cukup jelas dan mudah dipahami. | 0% | 0% | 6,9% | 48,3% | 44,8% | | |

Untuk penggunaan Google Classroom, sebanyak 75,9% peserta sangat setuju bahwa Google Classroom merupakan media e-learning yang praktis untuk digunakan. Sebanyak 72,4% peserta juga sangat setuju bahwa Google Classroom memudahkan guru untuk memberikan feedback (umpan balik) terhadap tugas yang dikerjakan peserta didik. 82,8% peserta sangat setuju bahwa Google Classroom memudahkan guru untuk berbagi sumber belajar online kepada peserta didik secara langsung. Dengan adanya Google Classroom, guru juga merasa lebih mudah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh antara guru dan peserta didik, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 75,9% peserta menyatakan sangat setuju. Selain itu, guru juga lebih mudah dalam memberikan nilai, hal ini dapat dilihat dari sebanyak 68% peserta menyatakan setuju. Sebanyak 65,5% peserta juga sangat setuju jika Google Classroom membantu guru dalam menilai kedisiplinan siswa melalui pengumpulan peserta didik dengan waktu yang telah diberikan. Sebanyak 72,4% peserta juga menyatakan Google Classroom mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, pernyataan ini juga didukung dengan sebanyak 72,4% peserta sangat setuju bahwa Google Classroom membantu guru untuk menjaga semua dokumen tugas setiap peserta didik secara terorganisir. Kelebihan lain dari

Google Classroom memudahkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari, dalam hal ini sebanyak 72,4% peserta menyatakan sangat setuju. Sebanyak 55,2% peserta juga sangat setuju jika sarana dan prasarana di sekolah mendukung penggunaan Google Classroom. Sebanyak 44,8% peserta menyatakan setuju dan 48% menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan Google Classroom mudah untuk dipelajari. Selain itu, keberadaan gadget dan smartphone yang dimiliki oleh guru maupun peserta didik cukup mumpuni untuk menggunakan Google Classroom, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 34,5% peserta menyatakan setuju dan 58,6% peserta menyatakan sangat setuju. Sebagai salah satu contoh e-learning, sebanyak 72,4% peserta menyatakan sangat setuju bahwa Google Classroom cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. Dari segi ekonomis, Penggunaan Google Classroom tidak memakan biaya banyak, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 58,6% peserta menyatakan sangat setuju.

Sementara itu penilaian peserta terhadap penggunaan Kahoot yaitu sebanyak 34,5% peserta setuju dan 58,6% peserta sangat setuju jika Kahoot adalah aplikasi yang praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kahoot menggunakan guru untuk memberikan feedback (umpan balik) terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari 62,1% peserta menyatakan sangat setuju. Sebanyak 62,1% peserta juga menyatakan sangat setuju bahwa Kahoot memudahkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang telah dipelajari. Selain itu sebanyak 37,9% peserta menyatakan setuju dan 51,7% sangat setuju bahwa Kahoot membantu guru untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan peserta didik. 51,7% peserta menyatakan setuju dan 48,3% peserta sangat setuju bahwa Kahoot mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, hal ini juga didukung dengan 62,1% peserta menyatakan sangat setuju bahwa Kahoot membantu guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Disamping penggunaan Kahoot yang dapat menarik minat belajar peserta didik, Kahoot juga merupakan media yang mudah untuk dipelajari, hal ini dibuktikan dengan sebanyak 37,9% peserta menyatakan setuju dan 48,3% menyatakan sangat setuju. Oleh karena itu, sebanyak 37,9% peserta setuju dan 58,6% menyatakan sangat setuju bahwa Kahoot cocok untuk dijadikan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik.

Keberhasilan dari pelatihan ini juga dapat dilihat dari sebanyak 31% menyatakan setuju dan 69% sangat setuju bahwa penelitian ini dapat memberikan informasi-informasi terbaru terkait pembelajaran online. Selain itu sebanyak 65,5% peserta menyatakan sangat setuju bahwa pelatihan ini dapat memberikan inspirasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif di kelas.

4. KESIMPULAN

Adanya teknologi dalam dunia pendidikan mulai memberikan perubahan perubahan cara mengajar dan cara belajar, dari semula teaching centered learning menjadi student centered learning. Kemajuan pendidikan juga ditandai dengan adanya e-learning, yaitu proses pembelajaran yang berbasis penggunaan atau pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan. Salah satu teknologi e-learning yang dapat digunakan adalah Google Classroom dan Kahoot. Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan Google Classroom dan Kahoot dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Namun, keberhasilan tersebut tergantung dari tingkat pemahaman dan penguasaan guru dalam

menggunakan teknologi tersebut. Masih banyak guru yang belum menguasai cara menggunakan Google Classroom dan Kahoot untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman dan membekali guru dengan keterampilan menggunakan Google Classroom dan Kahoot. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2019 di Ruang Serba Guna, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Peserta pelatihan ini terdiri dari 40 orang guru PPKn SMP se-Jakarta Pusat. Hasil angket yang disebarakan kepada peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini mendapat respon baik dari peserta.

DAFTAR PUSTAKA

About Kahoot. (2019). Retrieved from Kahoot: <https://kahoot.com/company/>

Arif Prasetyo Wibowo, M. W. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan: usaha konkret untuk memperkuat multikulturalisme di Indonesia. *Jurnal Civics*, 204.

Asnawi, N. (2018). Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire. *Journal of Computer, information system, & technology management*, 18.

Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of Student for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 72-93.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumer and Designer od Multimedia Learning*. John Wiley & Sons.

Diemas Bagas Panca Pradana, R. H. (2017). Pengaruh Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu*, 62.

Dode, A. D. (2015). The Values of Civic Education through Information Technology . *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 15.

Mailangkay, S. a. (2016). Penerapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 17.

Marwansyah. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.

Sabandar, G. N. (2018). Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom! *Indonesian Journal of Informatics Education* , 38.

Samsuri. (2011). *Pendidikan karakter warga negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.

Sulaefi. (2017). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Terhadap Disiplin Kerja dan Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan*, 11.

Tetep, Y. M. (2018). Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI of SMA Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*, 89.

- Tim konsorsium 7, PTAI. (2009). Bahan Perkuliahan Pembelajaran PPKN MI. Surabaya: Lapis PGMI.
- Utami, D. D. (2016). Kahoot & Assure, Sebuah Kombinasi Gamifikasi & Model Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi dan Pengalaman Belajar Siswa. Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologisnya (p. 74). Malang: Program Studi Teknologi Pembelajaran dan Psikologi Pendidikan.
- Winataputra, U.S. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan : Refleksi Historis Epistemologis dan Rekonstruksi Untuk Masa Depan. Banten: Universitas Terbuka.