

# Technology-Enhanced Language Teaching Untuk Meningkatkan Kreativitas Pengajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SMK di Kota Padang

Desi Yulastri<sup>a,1,\*</sup>, Yaningsih<sup>b,2</sup>, Sariani<sup>b,3</sup>, Mutia El Khairat<sup>b,4</sup>, Muthia Damaiyanti<sup>b,5</sup>

Politeknik Negeri Padang, Padang, Indonesia

<sup>1</sup>[desiyulastri@pnp.ac.id](mailto:desiyulastri@pnp.ac.id); <sup>2</sup>[yaneesulirman@gmail.com](mailto:yaneesulirman@gmail.com); <sup>3</sup>[sariani@pnp.ac.id](mailto:sariani@pnp.ac.id); <sup>4</sup>[mutia@pnp.ac.id](mailto:mutia@pnp.ac.id);

<sup>5</sup>[muthiadamaiyanti@pnp.ac.id](mailto:muthiadamaiyanti@pnp.ac.id)

## INFO ARTIKEL

Received: 2021-11-02

Revised: 2021-11-03

Accepted: 2021-12-02

### Kata Kunci

Kahoot

Quizizz

SMK

Technology-Enhanced

Language Teaching

## ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang diadakan oleh tim PKM dari Jurusan Bahasa Inggris, Politeknik Negeri Padang (PNP), ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada guru Bahasa Inggris di lingkungan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kota Padang tentang pembelajaran Bahasa berbasis pemanfaatan kemajuan teknologi. Tim PKM memberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi dalam jaringan (daring) yakni *Kahoot* dan *Quizizz* untuk pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMK. Pelatihan diadakan selama 32 jam secara daring karena adanya pembatasan kegiatan terkait pandemi Covid-19 di Kota Padang. Dalam kegiatan ini peserta dilatih untuk mampu membuat akun *Kahoot* dan *Quizizz*, merancang kuis dan bantuan visual untuk kegiatan belajar mengajar, menerapkan penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* untuk siswa, serta mengunduh hasil kerja siswa sehingga memudahkan para pengajar dalam proses penilaian kuis dan pembelajaran. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini, diharapkan para guru mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya *Kahoot* dan *Quizizz* untuk membuat peserta tertarik dan memberikan variasi belajar daring maupun tatap muka di masa yang akan datang.

## 1. Pengenalan

Sejalan dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tanggal 24 Maret 2020 [3] tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), dan surat edaran No. 15 tahun 2020 tanggal 20 Mei 2020 "Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19)" tentang Belajar Dari Rumah (BDR) bagi siswa untuk melindungi para siswa dan guru dari virus Covid 19, para tenaga pendidik dituntut untuk bisa tetap mengadakan proses belajar mengajar (PBM) melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan PJJ ini, guru diharapkan tetap bisa memberikan pengalaman belajar yang semestinya diterima oleh siswa ketika mereka belajar tatap muka di kelas. Namun, pada pelaksanaannya, pembelajaran jarak jauh atau secara daring ini banyak sekali tantangannya, diantaranya antara lain kesiapan guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran [1] untuk membuat pembelajaran daring yang efektif dan bisa melibatkan seluruh siswa secara aktif selama pembelajaran daring berlangsung.

Keterlibatan aktif siswa selama proses belajar daring ini sangat penting, dimana guru dituntut untuk berkreasi dan berinovasi, memikirkan strategi pembelajaran, sehingga siswa bisa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dan memanfaatkan waktu mereka untuk mengulang pelajaran daripada bermain [4]. Begitu juga, dari hasil observasi yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) setelah beberapa waktu BDR berjalan, didapatkan bahwa keterlibatan siswa selama PBM daring ini masih belum maksimal. Beberapa siswa hanya mengumpulkan tugas ke guru mereka, dan tanpa diberikan tanggapan atau umpan balik dari guru mereka, sedangkan dari pihak guru,

mengeluhkan waktu yang tidak mencukupi untuk mereka memberikan umpan balik ke tiap tugas yang dikumpulkan oleh siswa, karena guru juga harus membuat bahan ajar untuk setiap pertemuan daring mereka. Selain itu, guru juga harus bisa berperan menjadi tidak hanya sebagai fasilitator, tapi juga sebagai innovator [2] sehingga pembelajaran daring bisa terlaksana secara maksimal.

Hambatan yang sama juga dijumpai beberapa peneliti [1],[5] bahwa kurang maksimalnya materi dan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa menyebabkan penilaian yang diberikan kepada siswa hanya sekedar penilaian kognitif saja. Hal ini tentunya sangat berpengaruh kepada ketelibatn siswa dalam PBM, sehingga dari observasi tim PKM, keterlibatan siswa dalam tiap pembelajaran daring tidak maksimal.

Selain itu, ada beberapa hambatan dari guru yang bisa menjadi penyebab tidak maksimalnya keterlibatan siswa dalam setiap pembelajaran daring. *Pertama*, guru tidak siap dengan platform pembelajaran daringnya, sehingga guru cenderung mempersiapkan apa adanya saja, seperti pemakaian Whatssap dan Google Classroom [1] yang hanya untuk pemberian materi saja, tanpa diikuti dengan umpan balik. *Kedua*, guru tidak memiliki cukup materi untuk dijadikan sumber bahan pembelajaran daring mereka, hal ini dikarenakan terbatasnya waktu tenaga pengajar untuk mengeksplorasi semua bahan atau konten pembelajaran daring yang tersedia, baik itu cetak dan non cetak. *Ketiga*, para tenaga pengajar ini kurang mendapatkan pelatihan atau *workshop* tentang penggunaan berbagai aplikasi teknologi yang dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam pengajaran daring ini.

Untuk memfasilitasi semua hal diatas ini, para staf pengajar Perguruan Tinggi (PT), khususnya tim PKM dari Jurusan Bahasa Inggris, Politeknik Negeri Padang (PNP), berkeinginan untuk membagi ilmu mereka dengan para guru khususnya guru-guru mata pelajaran Bahasa Inggris untuk memperdalam inovasi dan kreativitas mereka dalam hal pengajaran Bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap pembelajaran daring mereka. Hal ini juga sejalan dengan program Tri Dharma Perguruan Tinggi agar para staf pengajar PT dapat membagi ilmu mereka kepada masyarakat lewat program PKM ini.

## 2. Masyarakat Target kegiatan

Mitra yang dipilih untuk kegiatan PPM tim Jurusan Bahasa Inggris, PNP adalah kelompok MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Bahasa Inggris SMK kota Padang yang saat ini beralamat di SMKN 5 Padang, jalan Beringin Raya no 4 Lolong Belanti, Padang. Adapun alasan dipilihnya kelompok ini sebagai mitra PKM kali ini adalah untuk dapat memberikan kontribusi positif kepada seluruh guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMK di kota Padang. Hal ini sangat penting karena mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK selama ini dikenal sebagai mata pelajaran yang sangat menakutkan untuk dipelajari para siswa SMK, sehingga memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan kreativitas guru Bahasa Inggris SMK dalam mengajarkan Bahasa Inggris sangatlah penting. Beberapa kendala yang dihadapi para guru yang bernaung dalam kelompok MGMP ini antara lain: (1) Kurangnya kesempatan para guru mendapatkan pelatihan ataupun workshop yang berkaitan dengan online learning dan blended learning; (2) Kurangnya jumlah tenaga guru yang mampu mengintegrasikan TIK ke dalam proses belajar mengajar mereka; (3) Kurang mahirnya para guru dalam menggunakan teknologi dan atau platform pembelajaran daring yang tersedia. Selain itu, karena para guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris SMK kota Padang ini diharapkan untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam pengajaran Bahasa Inggris, maka kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi serta skill para guru untuk pengajaran sangat dibutuhkan. Ditambah lagi dengan keadaan pandemi saat ini, dimana kegiatan belajar dan mengajar secara daring akan terus dilaksanakan, maka kebutuhan untuk para guru ini terus menggali ilmu dan mengembangkan teknik dan metode pengajaran daring mereka akan sangat tinggi sekali.

Hal ini lah yang menjadi permasalahan dari mitra yang dipilih untuk lokasi tim PKM Jurusan Bahasa Inggris, yaitu bagaimana meningkatkan kreativitas guru, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMK yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris SMK Kota Padang, untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam PBM daring.

### 3. Metodologi

#### 3.1 Peserta Kegiatan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada satu mitra (MGMP) selama 32 jam melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom karena kondisi kota Padang yang masih berstatus level 4 (Empat) PPKM. Pertemuan ini diikuti oleh 21 (dua puluh satu) anggota MGMP Bahasa Inggris SMK kota Padang di luar jam belajar sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar siswa.

#### 3.2 Lokasi Kegiatan

Kegiatan yang awalnya akan dilaksanakan secara *offline* di SMKN 5 Padang yang merupakan kantor/ tempat perkumpulan dari MGMP Bahasa Inggris di kota Padang, ternyata tidak bisa dilaksanakan secara *offline* (*luring*) karena status level 4 PPKM yang diterapkan oleh pemerintah kota Padang yang melarang keramaian atau pengumpulan. Oleh sebab itu, tim dan ketua MGMP bersama sama memutuskan untuk menyelenggarakan kegiatan secara *online* dengan menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*, *Google Classroom*, dan *Whatsapp* selama total 32 jam, dalam 6 hari pertemuan.

#### 3.3 Langkah-Langkah Pencapaian Tujuan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

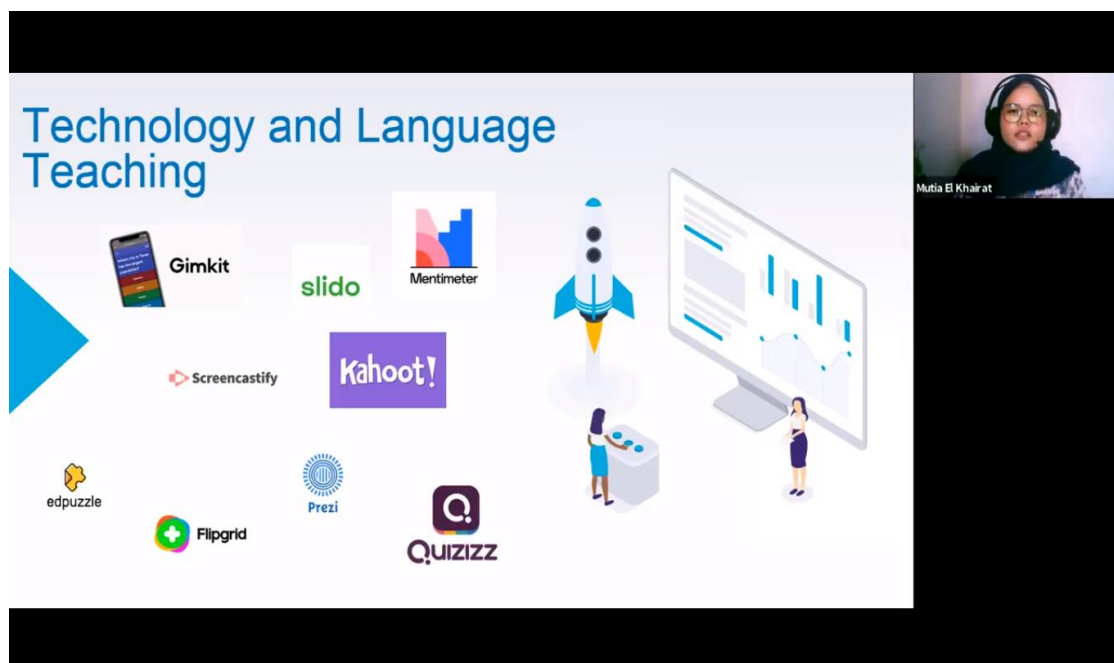
- Diskusi dengan Bpk. Muhammad Hafdi selaku Ketua MGMP Bahasa Inggris Kota Padang. Bapak Hafdi adalah guru Bahasa Inggris yang mengajar di SMK 9 Kota Padang. Diskusi ini dilaksanakan pada hari Jumat, 6 Agustus 2021 di kantor MGMP Bahasa Inggris SMK kota Padang, SMKN 5 Padang. Tim PKM yang diwakili oleh Desi Yulastri, menyebutkan bahwa kegiatan PKM akan dilaksanakan secara offline dengan mematuhi protokol kesehatan Covid 19 pada bulan September. Pelatihan ini nantinya akan memperkenalkan platform Kahoot dan Quizizz sebagai teknologi penunjang untuk pembelajaran daring para guru. Pada kegiatan diskusi ini, dibicarakan juga mengenai kegiatan belajar-mengajar dimasa pandemic serta platform yang digunakan dalam system pembelajaran oleh para guru kelas dan bidang studi. Bapak Hafdi sendiri sangat bersemangat menyambut perwakilan tim Pengabdian mengingat pentingnya platform pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara *online* yang mudah dan tepat agar proses PBM tetap berjalan melalui sistem jarak jauh atau luar jaringan tidak membosankan bagi para siswa. Untuk pembelajaran daring, para guru hanya menggunakan dan mengandalkan aplikasi *Whatsapp* sebagai media untuk proses PBM. Selain itu hasil diskusi disepakati bahwa kegiatan akan dilaksanakan selama 3 hari dengan menggunakan protokol kesehatan yang disesuaikan dengan masa pandemi saat ini. Diskusi untuk kepastian penyelenggaraan kemudian dilakukan dengan menggunakan komunikasi online via *Whatsapp*.
- Pada pertemuan kedua, tanggal 28 September 2021, diputuskan bahwa kegiatan yang sedianya akan dilakukan secara *offline* di SMK 5 Padang, harus dilakukan secara online, karena kondisi kota Padang yang masih berada pada Level IV PPKM membuat kegiatan secara offline tidak bisa dilakukan. Tim Pengabdian dan Ketua MGMP sepakat untuk melakukan kegiatan secara online melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom. Kegiatan dilakukan selama total 32 jam selama 6 (enam) hari. Disepakati kegiatan akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 2 Oktober sampai Kamis, 7 Oktober 2021.

#### 3.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini antara lain: (1) Pelatihan dengan pemberian materi pengenalan *Kahoot!* dan *Quizizz* serta seluk beluknya. *Pre test* diberikan sebelum kegiatan pelatihan dimulai untuk mengetahui sejauh mana peserta mengenal dan memahami aplikasi yang akan digunakan dalam pengajaran daring mereka dan dilanjutkan dengan pemberian *Post test* setelah kegiatan selesai untuk mengukur sejauh mana peserta paham tentang aplikasi tersebut ; (2) Penugasan lewat *Google Classroom* yang diberikan kepada seluruh peserta dan kemudian diberikan tanggapan (*feed back*) dan evaluasi terhadap tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta.

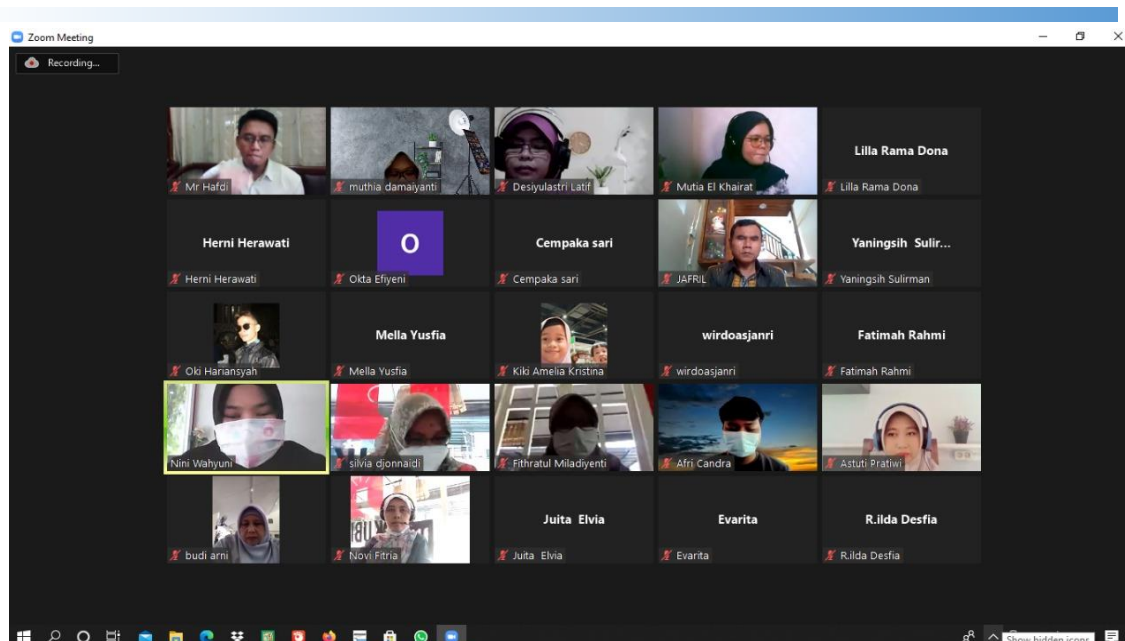
#### 4. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pada hari pertama pelatihan, Sabtu 2 Oktober 2021 dimulai pada jam 08.00 WIB dan dilakukan melalui *Zoom Cloud Meeting*. Sebelum Tim PKM mulai memberikan materi, seluruh peserta diwajibkan mengisi *Pre Test* terlebih dahulu, dengan *google form*, untuk mencari tahu parameter awal tentang pembelajaran aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* ini. Setelah itu Tim Pengabdian memberikan presentasi tentang aplikasi *Kahoot* melalui *zoom meeting*. Kemudian para guru anggota MGMP dituntun untuk membuat akun *Kahoot* dan memasukkan materi dan soal melalui aplikasi tersebut, dan bagaimana mempresentasikan kepada siswa. Pelatihan hari itu diakhiri dengan memberikan penugasan kepada peserta lewat *Google Classroom* dan forum diskusi dengan *Whatsapp*.



Gambar 1. Pengenalan *Technology-Enhanced Language Teaching* dengan *Zoom Cloud meeting*

Pada pertemuan kedua dilakukan pada hari Minggu tanggal 3 Oktober 2021 pukul 09.00 WIB. Dalam pertemuan ini, Tim PKM mempresentasikan aplikasi *Quizizz* kepada para guru dari kelompok MGMP Bahasa Inggris SMK kota Padang. Pertemuan ini kemudian berlanjut dengan diskusi melalui *Google Classroom* sebagai *platform* untuk penyerahan tugas dan *Whatsapp* grup untuk diskusi. Kegiatan penugasan ini berlangsung sampai tanggal 7 Oktober 2021. Semua peserta berlatih membuat akun *Kahoot* dan *Quizizz* sendiri dan membuat satu bentuk permainan atau latihan yang mereka desain sendiri ataupun mereka ambil dari dua aplikasi ini.



Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Kahoot dan Quizziz

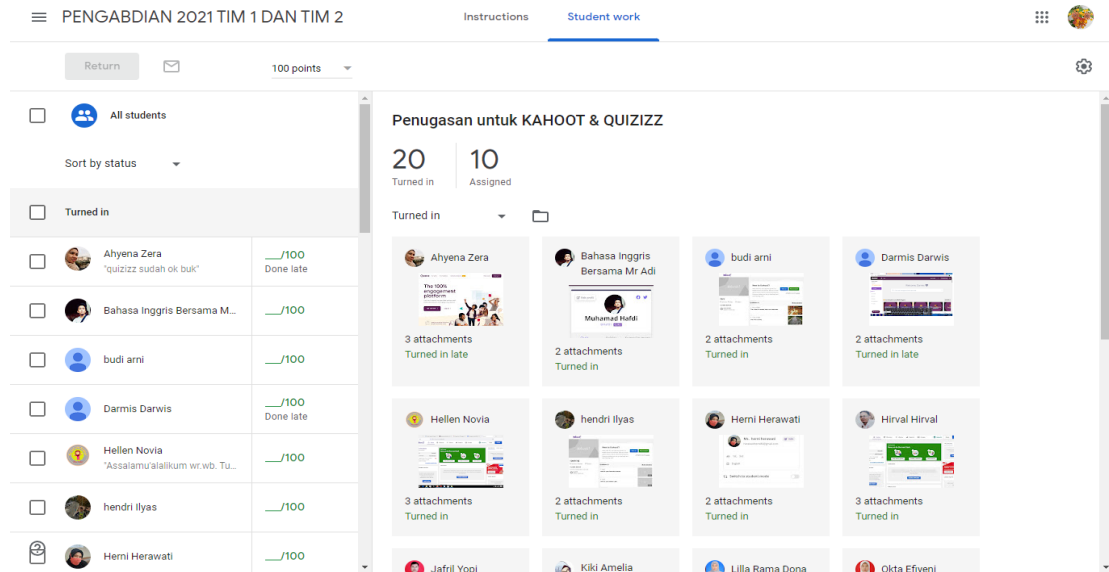
Pada hari terakhir pelatihan, tanggal 7 Oktober 2021, pertemuan kembali dilakukan dengan menggunakan zoom untuk mendiskusikan tugas dan latihan serta mereview hasil capaian dari pelatihan *Kahoot!* dan *Quizziz* yang diberikan oleh tim Pengabdi. Untuk mengetahui hasil capaian kegiatan, tim Pengabdi memberikan *Post Test* melalui *Google form*.

Sementara untuk hasil *pre-test*, diketahui bahwa sebesar 54.3% peserta tidak mengetahui aplikasi *Kahoot* ini, sedangkan untuk *Quizziz*, sebagian peserta sudah mengetahui aplikasi ini (68.6%). Diketahui kemudian ternyata sebagian besar peserta sudah mengetahui aplikasi *Quizziz* dari pada *Kahoot*. Untuk pertanyaan selanjutnya, apakah peserta sudah memiliki akun *Kahoot* dan *Quizziz*, ternyata sebesar 68.6% peserta belum memiliki akun *Kahoot* dan *Quizziz*, dan hanya sebagian kecil saja (37.1%) dari peserta yang sudah bisa membuat latihan dengan dua aplikasi ini.

Sedangkan hasil dari post test menunjukkan temuan yang cukup signifikan dimana 97.5% dari peserta sudah tahu dan paham apa itu *Kahoot* dan *Quizziz*. Hal ini menunjukkan ada peningkatan sebesar 50% lebih peserta yang sudah mengetahui *Kahoot*, dan semua peserta menyatakan akan menggunakan dua aplikasi ini dalam pembelajaran daring mereka. Selain itu, jumlah peserta yang memiliki akun aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz* juga meningkat menjadi 95,7%. Jumlah persentase yang sama juga menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta akhirnya mampu membuat soal kuis dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz*. Selain itu, semua peserta mengaku mau menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti mampu menambah pengetahuan para guru dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizziz* yang bisa berimbas pada ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris. Dalam pertanyaan post test ini juga didapat data demografi dari seluruh peserta dimana sekitar 80% dari peserta adalah perempuan dan semua peserta berada dalam rentang usia antara 28 hingga 56 tahun dengan 65% peserta berusia dibawah 45 tahun. Bisa dikatakan sebagian besar peserta berada pada usia yang matang dan melek teknologi, sehingga kedepannya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring khususnya dengan *Kahoot* dan *Quizziz* ini akan banyak digunakan.

Untuk penugasan diberikan dengan menggunakan *Google Classroom* dimana peserta diminta untuk membuat akun *Kahoot* dan *Quizziz*, kemudian peserta membuat sendiri latihan atau quiz dengan dua platform ini atau salah satunya. Selama penugasan, jika peserta mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas tersebut, mereka bisa berdiskusi dengan tim PKM dengan *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Semua peserta mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan bisa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Selain itu, Tim juga memberikan *reward* atau penghargaan bagi 5 peserta terbaik dalam pelatihan ini, dimana kategori penilaian adalah ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas di *Google Classroom*, partisipasi aktif selama kegiatan Zoom dan juga dalam forum diskusi di *Google Classroom* dan *Whatsapp* serta penilaian kreativitas peserta pada setiap tugas yang di kumpulkan.

Terbukti dengan adanya penghargaan ini, peserta makin termotivasi untuk mengerjakan setiap tugas dengan baik dan berpartisipasi dalam setiap forum diskusi via *Google Classroom* dan *Whatsapp*.



Gambar 3. Penugasan dalam Google Classroom

Setelah kegiatan pelatihan selesai, bertempat di kantor MGMP Bahasa Inggris Kota Padang, SMK 5 Padang, Tim PKM menemui ketua MGMP Kota Padang, Bapak Muhammad Hafdi, pada tanggal 17 Oktober 2021 untuk menyerahkan plakat dan sertifikat pelatihan dari PNP, serta sedikit kenang kenang untuk diserahkan kepada 5 (lima) peserta terbaik dalam pelatihan (dari hasil penugasan di *Google Classroom* dan partisipasi aktif selama pelatihan). Kegiatan ditutup dengan acara berfoto bersama.



Gambar 4. Pemberian Plakat kepada Ketua MGMP Bahasa Inggris kota Padang

## 5. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bagi kelompok mitra, MGMP Bahasa Inggris SMK kota Padang selama 6 (enam) hari (32 jam) sudah terlaksana dengan baik. Meskipun kegiatan

berlangsung secara online dengan Zoom Cloud Meeting, Google Classroom, dan Whatsapp, antusiasme peserta sangat tinggi dan mereka mampu mengerjakan semua penugasan dengan baik. Selain itu, hasil dari *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan dalam memahami dua platform ini; *Kahoot !* dan *Quizizz*. Tidak hanya itu, hasil evaluasi terhadap penugasan dalam Google Classroom juga menunjukkan semua peserta mampu membuat latihan dan kuiz dengan platform ini. Diharapkan, setelah kegiatan ini, para guru bisa lebih berkreasi lagi dengan dua platform ini sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

### Penghargaan

Kegiatan PKM ini didanai sepenuhnya oleh P3M Politeknik Negeri Padang dengan dana DIPA tahun anggaran 2021 dengan nomor kontrak 228/PL9.15/AM/2021, tanggal 21 Mei 2021. Oleh karena itu Tim PKM menghaturkan penghargaan setinggi-tinggi atas dukungan P3M PNP sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik. Tim Pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada kelompok mitra, MGMP Bahasa Inggris SMK kota Padang yang dengan sangat antusias dan berkemauan tinggi mengikuti kegiatan ini sampai selesai.

### Rujukan

- [1] Anugrahana, A. (2020). "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10 (3), 282-9, doi:<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- [2] H. Wijoyo and I. Indrawan, *Panduan Pembelajaran New Normal dan Transformasi Digital*. Banyumas: CV Pena Persada, 2020.
- [3] Kemdikbud.(2020, Mei 28).*Kemdikbud terbitkan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah*.<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>
- [4] Mulyawan, U. (2020). Problematika Online Learning; Hambatan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Ilmiah Hospitality*. 9 (2), 301-308,DOI: <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.349>
- [5] Sari, R. P, Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama COVID 19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 9-15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732> ISSN 2721-8112 (print) ISSN 2722-4899 (online)