

INOVASI **PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN** **MELALUI PLATFORM DIGITAL**

Teori dan Praktik Pengoperasian

Daniel Ginting
Fahmi
Dian Indrianis Fitri
Yani Sri Mulyani
Nining Ismiyani
Delli Sabudu

INOVASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MELALUI PLATFORM DIGITAL

Teori dan Praktik Pengoperasian

Oleh:

Daniel Ginting

Fahmi

Dian Indrianis Fitri

Yani Sri Mulyani

Nining Ismiyani

Delli Sabudu



INOVASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MELALUI PLATFORM DIGITAL

Teori dan Praktik Pengoperasian

© 2021

Penulis

Daniel Ginting

Fahmi

Dian Indrianis Fitri

Yani Sri Mulyani

Nining Ismiyani

Delli Sabudu

Desain Cover & Penata Isi

Tim MNC Publishing

Cetakan I, April 2021

Diterbitkan oleh :



MNC
PUBLISHING
FUTURE BOOKS WITH PASSION

Media Nusa Creative

Anggota IKAPI (162/JTI/2015)

Bukit Cemara Tidar H5 No. 34, Malang

Telp. : 0812.3334.0088

E-mail : mncpublishing.layout@gmail.com

Website : www.mncpublishing.com

ISBN 978-602-462-625-9

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan/ atau Penerbit. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2000 tentang Hak Cipta, Bab XII Ketentuan Pidana, Pasal 72, Ayat (1), (2), dan (6)

PENGANTAR PAKAR

Pendidikan era digital dengan menerapkan *Internet of Things* (IoT) menuntut kita untuk mampu beradaptasi secara cepat dengan tujuan meningkatkan kreativitas, inovasi, dan daya berpikir kritis. Salah satunya dengan memanfaatkan inovasi pengajaran dan pembelajaran melalui platform digital. Buku ini berusaha menampilkan berbagai macam platform digital yang dapat dipergunakan oleh para akademisi, mahasiswa, peneliti, dan khalayak umum untuk dapat digunakan dalam kegiatan pengajaran dan penelitian.

Kehadiran buku ini menjawab keingintahuan generasi milenial yang sangat dekat dengan dunia digital dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk lebih mendekatkan dengan aneka platform digital dalam kegiatan keseharian, belajar-mengajar hingga penelitian. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dan penelitian dapat lebih bervariasi dan menampilkan kebaruan yang sejalan dengan era digital.

Beberapa aplikasi dan platform yang ditulis oleh para penulis melengkapi informasi dunia digital yang berkembang dengan pesat di era ini. Kita dipacu tidak hanya untuk tahu, tapi juga harus mampu menggunakannya secara aktif. Sebagai efek positif tentu kita pun semakin dimudahkan dalam melakukan pekerjaan karena semua aplikasi dan platform tersebut dapat diakses melalui gawai dan laptop. Selamat membaca dan mendapatkan tambahan ilmu baru dari buku yang bernilai manfaat ini.

Malang, 15 April 2021

Dr. Hiqma Nur Agustina, S.S, M.Si, M.Hum.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga buku yang berjudul *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran melalui Platform Digital* ini dapat diselesaikan sesuai waktu yang direncanakan. Penulisan buku ini dilatarbelakangi oleh masifnya perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan yang mendorong para pendidik akan tantangan penggunaan platform digital dalam pengajaran dan pembelajaran di masa sekarang dan akan datang. Selain itu, buku ini juga diinspirasi oleh asas kemanfaatan dalam dunia pendidikan terutama untuk membantu pendidik yang masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan berbagai platform digital ke dalam pengajaran dan pembelajaran di kelas. Lewat buku ini, penulis membagikan ilmu dan pengalaman mengenai pengoperasian berbagai platform digital dalam pengajaran dan pembelajaran dikelas sehingga bisa membuat pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam mentransfer ilmu kepada peserta didiknya. Besar harapan penulis agar pembaca mendapat manfaat berupa ilmu tentang platform digital dan cara mengimplementasikannya dalam pengajaran dan pembelajaran.

Buku ini menampilkan tentang latar belakang dan pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan serta berbagai platform digital dengan tata cara pengoperasiannya untuk pengajaran dan pembelajaran. Buku ini memiliki tujuh (7) bab yang sebagian besar bab tersebut menampilkan teori singkat dari platform digital dan penjelasan lengkap tentang praktik pengoperasiannya untuk diintegrasikan dalam pengajaran. Selain itu, buku ini memiliki banyak gambar sehingga menarik untuk dibaca dan memudahkan pembaca untuk memahami tata cara pengoperasian platform digital tersebut. Selanjutnya, dengan prosedur pengoperasian yang runtut dan rapi dapat memudahkan para pendidik dari berbagai kalangan untuk mengikuti prosesnya. Semoga buku ini dapat menambah wawasan para pendidik tentang penggunaan platform digital dalam pengajaran dan pembelajaran.

DAFTAR ISI

PENGANTAR PAKAR	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii

BAB 1 INOVASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN	1
1.1. Latar Belakang Inovasi dalam Dunia Pendidikan	1
1.2. Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran	2
1.3. Mengenal Berbagai Platform Digital	4
1.4. Manfaat Penggunaan Platform Digital dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran	7
1.5. Kemungkinan Penggunaan Platform Digital Secara Masif Dalam Dunia Pendidikan ke Depan	10
1.6. Kesimpulan	11
 BAB 2 PENGGUNAAN PLATFORM KHAN ACADEMY KIDS	 15
2.1. Khan Academy Kids Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh	15
2.2. Tentang Khan Academy Kids	17
2.3. Cara Menggunakan Khan Academy Kids	18
2.4. Kelebihan, Kekurangan, dan Solusi yang ditawarkan Khan Academy Kids	30
2.5. Implementasi Khan Academy Kids dari Berbagai Literatur	32
2.6. Kesimpulan	37
 BAB 3 PENGGUNAAN PLATFORM MICROSOFT TEAM .	 39
3.1. Latar Belakang Penggunaan Microsoft Team	39
3.2. Keunggulan Microsoft Teams	40
3.3. Penggunaan Microsoft Teams	42
3.4. Implementasi Microsoft Team dari Berbagai Literatur .	52
3.5. Kesimpulan	57

BAB 4	PENGUNAAN PLATFORM SCHOOLGY	59
4.1.	Tentang Schoology	59
4.2.	Keuntungan dari Schoology	59
4.3.	Langkah-Langkah untuk Membuat Akun	61
4.4.	Cara Membuat Kelas di Schoology	66
4.5.	Cara Penggunaan Aplikasi	67
4.6.	Implementasi Platform Schoology dari Berbagai Literatur	74
4.7.	Kesimpulan	78
BAB 5	PENGUNAAN PLATFORM MEMRISE	81
5.1.	Tentang Memrise	81
5.2.	Cara Menggunakan Aplikasi Memrise	84
5.3.	Manfaat Menggunakan Memrise	100
5.4.	Implementasi Memrise dari Berbagai Literatur	101
5.5.	Kesimpulan	105
BAB 6	PENGUNAAN PLATFORM EDPUZZLE	107
6.1.	Tentang Edpuzzle	107
6.2.	Cara Pengoperasian Edpuzzle	107
6.3.	Kelebihan, Kekurangan, dan Implementasi	111
6.4.	Implementasi Edpuzzle dari Berbagai Literatur	115
6.5.	Kesimpulan	118
BAB 7	PENGUNAAN PLATFORM KAHOOT!	121
7.1.	Tentang Kahoot!	121
7.2.	Kelebihan dari Kahoot!	122
7.3.	Langkah Awal dalam Penggunaan Kahoot!	123
7.4.	Cara Membuat Soal Kuis	125
7.5.	Cara Menggunakan Aplikasi Kahoot!	127
7.6.	Cara Mengetahui Hasil Pembelajaran	130
7.7.	Implementasi Kahoot! dari Berbagai Literatur	131
7.8.	Kesimpulan	135
DAFTAR PUSTAKA		137

BAB 1

INOVASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN

1.1. Latar Belakang Inovasi Dalam Dunia Pendidikan

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting terhadap kemajuan suatu negara sehingga menjadi prioritas utama bagi hampir setiap negara. Hal ini dikarenakan pendidikan dapat mencetak generasi bangsa yang unggul baik dari segi intelektual maupun moral (Wagiran, 2007). Selain itu, pendidikan juga merupakan tonggak untuk berkembangnya peradaban ke arah yang lebih maju, mudah, dan cepat. Semakin majunya suatu peradaban tentunya semakin maju pula aktivitas kehidupan sehingga orang bisa bekerja dan berkomunikasi dengan lebih, mudah, cepat, dan akurat. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk ditekankan dan diperhatikan demi majunya peradaban bangsa dan negara.

Kualitas pendidikan bisa menjadi indikator baiknya pengelolaan dan perhatian suatu negara terhadap warga negaranya. Oleh sebab itu, pemecahan masalah-masalah tentang pendidikan juga semestinya difokuskan pada kualitas pembelajaran (Wagiran, 2007). Tambahan pula, kualitas pendidikan yang tinggi tentunya menjadi dambaan semua negara sehingga hampir setiap negara di dunia berlomba-lomba meningkatkan kualitas pendidikan di negaranya masing-masing dengan berbagai cara. Bentuk kompetisi seperti inilah yang mendorong setiap negara untuk menghadirkan tenaga pendidik yang profesional untuk generasi penerusnya. Akan tetapi, permasalahan pendidikan yang

muncul hampir di setiap negara adalah tidak meratanya atau kurangnya guru profesional untuk mendidik generasi penerus bangsanya. Hal ini membuat kementerian pendidikan di hampir setiap negara berusaha mengatasi hal tersebut. Solusi yang sangat populer untuk mengatasi hal tersebut adalah mendorong para pendidik untuk melakukan inovasi dalam pengajaran dan pembelajarannya baik guru yang profesional maupun guru yang memiliki sedikit kemampuan atau kurang berpengalaman. Hal ini dikarenakan dengan mendorong para pendidik berinovasi, para pendidik tersebut akan lebih berusaha untuk kreatif, strategis, kritis, dan inovatif dalam menciptakan berbagai metode dan pendekatan dalam pengajarannya. Oleh karena itu, dibutuhkan berbagai inovasi pendidikan terutama inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran agar kualitas pendidikan meningkat dan dapat beradaptasi di era globalisasi ini (Wagiran, 2007).

Selain itu, kualitas pengajaran dan pembelajaran yang baik tentunya berasal dari pengolahan dan integrasi yang baik pula dalam sebuah sistem pendidikan. Usaha mencari berbagai strategi, pendekatan, dan metode baru memungkinkan terlahirnya inovasi pembelajaran yang bervariasi dan kreatif. Bentuk dari inovasi pembelajaran ini memiliki banyak ragam yang tentunya dengan tujuan yang sama yaitu lahirnya pembelajaran yang menarik dan berkualitas sehingga bisa meningkatkan keterampilan dan kompetensi peserta didik (Wagiran, 2007). Selanjutnya, dengan berinovasi, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan secara optimal dan merata. Dengan kata lain, inovasi menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan berpengaruh pada majunya suatu negara. Selain itu, inovasi-inovasi yang dibuat oleh setiap pendidik melalui berbagai *platform* akan menjadi batu loncatan bagi pendidik selanjutnya sehingga strategi dan metode pengajaran selalu dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih jauh.

1.2. Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran

Potret pendidikan di Indonesia mengalami perubahan menyeluruh semenjak pandemi di tahun 2020 sehingga kegiatan

belajar dan mengajar berubah dari *offline*/luring/tatap muka menjadi *online* atau daring menggunakan teknologi dan internet. Perubahan ini memaksa seluruh guru dan pendidik di semua jenjang mulai dasar hingga perguruan tinggi untuk melakukan inovasi dan penemuan baru dalam pengajaran, materi dan media pembelajaran. Menurut para ahli, inovasi adalah suatu contoh ketika suatu kreativitas, daya cipta, dan inisiatif kuat dapat menghasilkan sesuatu yang secara materi jauh lebih baik daripada penemuan-penemuan sebelumnya.

Menurut kurikulum pendidikan, inovasi dalam bidang pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk menguatkan karakter, untuk membiasakan belajar mandiri yang menyenangkan selama pandemi. Melalui pembelajaran kontekstual berbasis proyek dan produk konkret yang dihasilkan, perbaruan cara mengajar dengan berbagai praktek baik dalam mengajar mengimplementasikan berbagai strategi melalui melalui berbagai pendekatan dan pemahaman yang sangat mendorong pembelajaran siswa mandiri dan menghasilkan suatu hasil pengalaman konkret. Kompetensi siswa berkembang menjadi analitik (mencermati), estetik (merasakan), empatik, kritik (mengapresiasi), dan kreatif atau inovatif.

Peran guru mengalami transformasi atau perubahan yaitu guru sebagai *coach*, guru sebagai motivator dan guru sebagai pembelajar. Dalam prinsip Ki Hajar Dewantoro yaitu *ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun karso, dan tut wuri handayani*. Darusman & Kasbih (2020) menyatakan karena pada kenyataannya seorang guru kreatif yang berperan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikannya mempunyai dampak yang signifikan, Salah satunya adalah dengan mengasah potensi kreatifnya yang tersembunyi dalam diri guru. Tujuannya adalah semua elemen-elemen pendidikan mempunyai dedikasi tinggi terhadap pengembangan kualitas dan kualitas pendidikan yang diharapkan (Darusman & Kasbih, 2020).

Inovasi pengajaran dan pembelajaran di era masyarakat 5.0 mutlak dilakukan untuk membangun kualitas Pendidikan. Karena

pendidikan akan mengubah tatanan dunia industri yang berarti revolusi dalam berbagai sektor kehidupan. Dimulai dari penemuan teknologi uap, listrik, *software* dan integrasi sistem fisik dan *cyber* yang terkoneksi menyebabkan trend dunia dalam system ekonomi dan sosial sehingga *social paradigm* mengubah praktek kolaborasi antara manusia dan mesin. Untuk prioritas memanfaatkan tenaga mesin dan manusia secara efisien dalam *super smart society* yaitu masyarakat yang hidup nyaman dan sejahtera dengan memanfaatkan teknologi seperti *big data*, robot, paradigma *sharing* untuk memecahkan masalah social ekonomi dan kehidupan spiritual yang berkualitas.

Maka dari itu, tujuan inovasi pengajaran dan pembelajaran yaitu menciptakan sistem pendidikan berkualitas tinggi yang terjangkau dan menjangkau setiap orang sehingga setiap orang mempunyai akses dengan sistem *e-learning*. Pendidikan yang tercipta akan berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung pembentukan pola pikir berbekal sains teknologi/STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) dan keterampilan di abad ke-21. Sehingga tujuan pendidikan akan tercapai untuk menyiapkan keterampilan dan kompetensi yang diperlukan supaya peserta didik adaptif melalui paradigma *sharing* yang sangat powerful. Yaitu paradigma berbagi dalam jejaring pendidikan dan komunitas pembelajar yang berwujud platform cara berpikir pendidik dan bekerja yang menghasilkan model publikasi dan pembelajaran baru berbasis kolaborasi dan digital yang lebih berkualitas dan menyenangkan.

1.3. Mengenal Berbagai Platform Digital

Saat ini beragam platform digital untuk menunjang kegiatan dunia usaha dan pendidikan berbasis *cloud* untuk pembuatan dan distribusi konten digital sangat diminati. Dikutip dari techopedia.com, platform adalah sekelompok teknologi yang digunakan sebagai basis di mana aplikasi, proses atau teknologi lainnya dikembangkan. Dalam komputasi personal, platform adalah perangkat keras dasar (komputer) dan perangkat lunak

(sistem operasi) tempat aplikasi perangkat lunak dapat dijalankan. *Digital platform* adalah kumpulan perangkat lunak dan beberapa aplikasi.

Setiawan (2018) menyatakan bahwa pertumbuhan dunia komersial berbasis *online* (internet), dikenal juga sebagai e-commerce, berkembang sangat pesat dalam dua puluh tahun terakhir. Fenomena ini kemudian menggerakkan munculnya ekonomi digital. Tren seperti inilah yang akan mengubah perkembangan dunia bisnis, perdagangan, ekonomi, dan pada akhirnya akan merevolusi kehidupan masyarakat. Munculnya model-model bisnis baru tidak lepas dari kemampuan para inovator untuk merancang strategi lewat platform digital.

Di Indonesia sendiri, inovasi digital yang terjadi tidak hanya di dunia ritel, tapi juga di bidang pendidikan, katering, kesehatan, bahkan di dunia hukum. Karena kondisi dunia teknologi cepat berubah, seperti yang saat ini terjadi pada dinamika revolusi industri, platform digital mempunyai manfaat antara lain: inovasi, inklusivitas dan efisiensi. Lewat platform digital, segala macam layanan dapat dengan mudah menjangkau orang banyak di berbagai daerah yang dapat memberikan nilai tambah bagi masyarakat.

Diantara banyaknya manfaat secara umum seperti: *chat*, email, *drive file*, perangkat keras & lunak, dll, berikut ini adalah beberapa manfaat platform digital, yaitu: mempermudah dan mempercepat pekerjaan, merekrut karyawan lebih efektif dan efisien, mencari dan melamar pekerjaan dengan mudah, mempermudah dan mempercepat komunikasi, mengakses dan berbagi *file* dengan mudah, menjual dan membeli dengan mudah, aman, dan cepat, melakukan kegiatan promosi lebih hemat dan mudah, mencari dan mendapatkan informasi lebih akurat dengan waktu singkat.

Tentu dengan berkembangnya inovasi platform digital, otomatis akan ada efisiensi, baik dari segi manufaktur maupun pemasaran. Misalnya adalah Gmail, ia merupakan wadah surat elektronik. Gmail menjadi wadah untuk pekerjaan mengirim dan

menerima surat secara elektronik daring (Dalam Jaringan). SQL adalah aplikasi basis data yang sering digunakan sebagai lingkungan untuk menjalankan alat lain untuk CRM, analitik dan manajemen log. Google Drive sebagai wadah menyimpan dan berbagi *file*, WhatsApp untuk mengirim dan menerima pesan secara cepat dan mudah. Google Ads, FB Ads, Youtube Ads untuk mempromosikan bisnis secara *online* dengan biaya lebih hemat. Windows untuk sistem operasi PC atau Laptop, iOs untuk sistem operasi Macbook, iPhone, iPad, dst. Xbox dan PlayStation untuk wadah bermain game offline maupun *online*. Hampir setiap orang sekarang mempunyai akun di Facebook, Youtube, Instagram dan LINE. Perusahaan digital *native* atau *startup* milik anak bangsa juga menorehkan berbagai prestasi tersendiri seperti Gojek, DANA, dan Traveloka. Demikian pula, koleksi aplikasi tiga sumber terbuka Elasticsearch, Logstash, dan Kibana merupakan ELK Stack, sebuah wadah yang digunakan untuk tujuan logging.

Berdasarkan banyaknya platform digital yang telah disebutkan sebelumnya, platform-platform tersebut memiliki fungsi dan manfaat yang berbeda-beda sesuai dengan bidang dan kebutuhan masing masing seperti untuk transaksi, transportasi, jasa pengantaran, dan lain sebagainya. Sementara di bidang pendidikan, jenis platform digital yang banyak dikenal di dunia akademik sekarang ini adalah seperti Google Team, Kahoot!, Khan Academy, Memrise, EdPuzzle, Schoology, dan lain sebagainya. Platform-platform digital ini tentunya sangat membantu para pendidik dalam menyiapkan pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif, variatif, dan menyenangkan. Selain itu, tingkat fleksibilitas pengoperasian dan pemanfaatannya juga tinggi sehingga bisa diakses oleh peserta didik di manapun dan kapan pun. Platform-platform ini memberikan ruang kepada para pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan informasi, berkolaborasi, berdiskusi, dan bermain melalui fitur-fitur pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan kata lain, pengajaran dan pembelajaran melalui platform digital memiliki manfaat yang sangat banyak baik untuk peserta didik maupun untuk pendidik itu sendiri.

1.4. Manfaat Penggunaan Platform Digital Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran

Penggunaan dan pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam perubahan pendidikan. Khususnya dalam sistem pembelajaran, IPTEK telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berasaskan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*). Salah satu di antaranya adalah media komputer dengan internetnya (Marhendra Galang Akhbar, Suryaningtiyas Wahyuni, 2016). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia semakin meningkat dan kondusif dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Pendidikan Nasional (SK Mendiknas) tahun 2001 yang mendorong perguruan tinggi konvensional untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh (*dual mode*).

Dengan iklim yang kondusif ini, beberapa perguruan tinggi telah melakukan berbagai persiapan, seperti penugasan para dosen untuk (1) mengikuti pelatihan tentang pengembangan bahan belajar elektronik, (2) mengidentifikasi berbagai platform pembelajaran elektronik yang tersedia, dan (3) melakukan eksperimen tentang penggunaan platform pembelajaran elektronik tertentu untuk menyajikan materi perkuliahan. Perkembangan ICT (*information, communication and technology*) yang begitu pesat berpengaruh terhadap semua bidang termasuk dunia pendidikan (Thomas, Partono, 2014). Teknologi informasi mampu menjadi media dan sumber pembelajaran yang luas sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa harus hadirnya seorang guru. Penggunaan media ini mampu merangsang kinerja otak agar lebih maksimal dan optimal, yang pada akhirnya memunculkan *e-learning*. Saat ini program *e-learning* sedang menjadi perbincangan hangat di dunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran dan akan semakin canggih pula.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi, kreativitas, dan kualitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat praktis, di antaranya (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang, serta waktu, (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat khusus, yaitu: (1) penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4) jumlah waktu belajar dapat ditingkatkan, (5) kualitas belajar siswa dan mahasiswa dapat meningkat, (6) proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, (7) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif (Handika Jefri, Sri utami, Tantri Mayasari, 2012).

Menurut (Brian Wright, 2015) dalam infographics yang berjudul *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology*, ada 10 manfaat penting dari adanya literasi digital, yaitu menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.

1. Menghemat waktu

Seorang pelajar atau mahasiswa yang mendapatkan tugas dari guru atau dosennya, maka ia akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan *online*, literasi digital

juga akan menghemat waktu yang digunakan karena seseorang tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.

2. Belajar lebih cepat

Pada kasus ini misalnya seorang pelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

3. Menghemat uang

Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian *online* di internet.

4. Membuat lebih aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.

5. Selalu memperoleh informasi terkini

Kehadiran aplikasi terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.

6. Selalu terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

7. Membuat keputusan yang lebih baik

Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai.

8. Dapat membuat anda bekerja

Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan Microsoft Word, Power Point atau bahkan aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti Mendelay dan Zetero.

9. Membuat lebih bahagia

Dalam pandangan Brian Wright, di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.

10. Mempengaruhi dunia

Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Dalam lingkup yang lebih makro, sumbangsih pemikiran seseorang yang tersebar melalui internet itu merupakan bentuk manifestasi yang dapat mempengaruhi kehidupan dunia yang lebih baik pada masa yang akan datang.

1.5. Kemungkinan Penggunaan Platform Digital Secara Masif Dalam Dunia Pendidikan Ke Depan

Secara holistik dengan pergerakan yang signifikan perubahan terus terjadi dari waktu ke waktu pada tingkah laku manusia dan aspek pendukung sesuai zamannya. Perubahan zaman turut mengubah wajah pendidikan dan perkembangan sistem pendidikan di Indonesia. Era revolusi 4.0 dengan platform digitalisasi (*cyber system*) mampu menghubungkan person to person secara terbuka dan mengubah konsep pekerjaan, struktur pekerjaan serta kompetensi kerja yang dibutuhkan sehingga pendidikan memiliki kontribusi cukup besar dalam mempersiapkan sumber daya profesional yang lebih baik dari era sebelumnya. Pendidikan bukan hanya menyampaikan tentang keterampilan yang telah

dikenal selama ini oleh guru tetapi harus dapat meramalkan berbagai jenis keterampilan dan kemahiran akan datang sekaligus menciptakan cara yang cepat dan tepat supaya dapat diserap dan dikuasai oleh anak.

Dewasa ini informasi akibat kemajuan teknologi yang *accessible* memaksa guru untuk mengikuti disrupsi yang cukup besar. Tantangan yang dihadapi oleh guru jauh lebih kompleks sehingga membutuhkan kompetensi dan kreativitas yang tinggi. Peran guru bukan lagi satu-satunya tokoh sentral dalam transformasi ilmu. Dalam menghadapi perubahan tersebut guru di masa lalu menggunakan pendekatan *teacher-centre approach*, dewasa ini berubah menjadi *student-centre approach* dengan pendekatan scientific dan kecakapan abad 21 (4 C's). Fungsi guru berubah menjadi fasilitator dan motivator dalam belajar, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuan berdasarkan pengalaman belajarnya pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Seluruh aspek menjadi penekanan dalam pembelajaran karena pendidikan yang hanya sarat akan pengetahuan dan mengenyampingkan sikap dan keterampilan akan berdampak pada ketidakmampuan anak dalam berkompetisi di era digital yang menggunakan mesin sebagai penopang pekerjaan (Herawati Hasmiah, 2020).

1.6. Kesimpulan

Inovasi pengajaran dan pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan seiring berkembang pesatnya teknologi dan informasi. Pendidik yang selalu berinovasi menandakan pendidik tersebut memiliki kepekaan terhadap perkembangan zaman sehingga selalu meng-*upgrade* diri untuk meningkatkan kualitas dan profesionalitas dirinya. Oleh karena itu, berinovasi dalam pengajaran dan pembelajaran sangat penting dilakukan oleh para pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang mudah, cepat, variatif, menarik, kreatif, dan menyenangkan. Dengan kata lain, berinovasi menumbuhkan jiwa pendidik yang kreatif, inovatif, dan mudah diterima oleh peserta

didiknya sehingga proses mengajar dan belajar tidak monoton dan kaku.

Dalam berinovasi, ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh para pendidik untuk mempermudah dan mempercepat kinerjanya yaitu dengan mengintegrasikan antara pengajaran konvensional dan pengajaran yang lebih modern melalui platform digital. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik dalam menerapkan platform digital untuk pengajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan platform-platform digital yang mudah dioperasikan atau mudah diikuti prosedurnya untuk diterapkan dalam proses mengajar dan belajar. Beberapa platform yang dapat dengan mudah dioperasikan dan diterapkan dalam pengajaran yaitu seperti Khan Academy Kids, Microsoft Team, Schoology, Memrise, EdPuzzle, dan Kahoot!. Platform-platform ini sangat familiar dan memiliki kelebihan-nya tersendiri sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pendidik. Platform-platform ini ada yang bisa digunakan untuk pertemuan dengan guru, diskusi kelompok, mengirim dan menerima materi pelajaran, belajar melalui video, audio, bahkan ada yang bisa digunakan untuk bermain dengan sisipan materi untuk menarik minat belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan platform digital dalam pengajaran dan pembelajaran secara tidak langsung dapat mendorong para pendidik untuk berinovasi dan mengembangkan kualitas pengajaran melalui fitur-fitur yang tersedia. Terlebih lagi, platform digital yang telah disebutkan sebelumnya memiliki tingkat pengoperasian yang mudah dan tidak berbayar (gratis) sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan pendidik dalam pengajaran dan pembelajaran. Selanjutnya, dengan gratisnya dan mudahnya pengoperasian beberapa platform tersebut membuat banyak para pendidik mulai mengembangkan sistem belajar virtual atau sering disebut dengan *E-Learning*. Sebagai hasilnya, banyak para pengembang platform digital ini terus meningkatkan kualitas fitur-fitur platformnya sehingga dapat menarik lebih banyak penggunaannya. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan besar penggunaan platform digital secara masif dalam dunia pendidikan

pada masa akan datang. Oleh karena itu, buku ini dihadirkan untuk membantu para pendidik dalam menggunakan berbagai platform digital sebagai persiapan strategis menghadapi tantangan baru dunia pendidikan di era yang akan datang (era teknologi informasi yang masif).

BAB 2

PENGUNAAN PLATFORM KHAN ACADEMY KIDS

2.1. Khan Academy Kids Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh

Pandemi Covid-19 yang tidak kunjung mereda, namun proses belajar-mengajar tetap harus berlanjut, memaksa berbagai institusi pendidikan untuk mengganti model pembelajaran menjadi pembelajaran berbasis internet atau *online learning*. Penggantian model pembelajaran menjadi *online learning* tentunya bukan hal mudah, apalagi dengan banyaknya kekurangan dan hambatan dalam pelaksanaannya. Namun, kita tidak bisa menyangkal bahwa mau tidak mau sektor pendidikan memang harus berkembang meskipun tidak ada pandemi sekalipun. Institusi pendidikan harus berevolusi sesuai dengan perkembangan zaman.

Akan tetapi, ketika berhadapan dengan mengajari anak-anak, guru-guru tentunya akan menghadapi lebih banyak tantangan. Anak-anak sekolah dasar memiliki kebutuhan yang berbeda jika dibandingkan dengan orang dewasa, di mana otak mereka masih berkembang, sehingga mereka lebih banyak membutuhkan bermain ketimbang belajar. Dalam model pembelajaran di kelas, guru-guru akan mengajar sambil bermain bersama murid-muridnya. Namun, dalam model pembelajaran *online*, interaksi semacam ini akan sulit untuk dilakukan. Guru-guru juga akan kesulitan untuk membangun komunikasi yang baik dan menjamin anak-anak untuk mendapatkan edukasi sesuai.

Dengan menggunakan 'Khan Academy Kids' yang diiringi dengan aplikasi untuk *conference* seperti 'Zoom' atau 'Skype', guru-guru bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang hampir mirip dengan suasana pembelajaran di kelas. 'Khan Academy Kids' adalah aplikasi edukasi untuk anak berumur 2 sampai 7 tahun. Aplikasi ini menawarkan pembelajaran membaca, matematika dan logika dalam bahasa Inggris dan berbentuk *games*, cerita, dan video. Akan tetapi, guru tidak bisa melakukan *video call* atau melihat wajah murid mereka melalui aplikasi ini, sehingga kami menyarankan untuk menggunakan aplikasi 'Zoom' atau 'Skype'. Kedua aplikasi tersebut merupakan aplikasi untuk *online meeting* atau bahkan sekedar *video call* biasa. Para guru bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan muridnya melalui aplikasi 'Zoom' ini ketika mereka belajar melalui 'Khan Academy Kids'.

"The greatest sign of success for a teacher... is to be able to say, 'The children are now working as if I did not exist'." – Maria Montessori. 'Khan Academy Kids' terlihat lebih seperti *games* ketimbang sarana pembelajaran *online*, sehingga murid-murid bisa memainkannya di mana pun mereka mau meskipun mereka tidak ada kelas sekali pun. Para guru juga bisa memberikan tugas, yang tentunya tidak terasa seperti tugas, kepada murid-murid untuk membaca atau menonton video tertentu, sehingga para murid bisa belajar meskipun tidak ada guru sekalipun.

Meskipun kelas *online*, terutama untuk anak sekolah dasar, terbilang sulit untuk dilakukan, kombinasi antara 'Khan Academy Kids' dan 'Zoom' akan sangat membantu para guru untuk melakukannya. Pembelajaran *online* memang merupakan tantangan terbesar bagi para guru saat ini, tetapi kita tidak bisa menyangkal bahwa sistem edukasi kita memang harus bisa menyesuaikan keadaan. 'Khan Academy Kids' dan 'Zoom' mungkin memang memiliki banyak kekurangan, namun kami percaya jika para guru bisa menciptakan komunikasi yang baik dengan para muridnya dan juga orang tua, kekurangan tersebut tidak akan memberikan dampak yang terlalu besar.

2.2. Tentang Khan Academy Kids

"Learning is joyful with Khan Academy Kids!" Khan Academy Kids adalah sebuah aplikasi edukasi yang dibuat oleh Khan Academy. Aplikasi ini gratis dan tersedia untuk pengguna Android dan juga iOS. Aplikasi ini didesain untuk anak-anak yang berumur dua sampai tujuh tahun untuk membantu mereka dalam belajar Bahasa Inggris, matematika dasar, gaya hidup dan juga keterampilan lain dengan cara yang unik dan menyenangkan. Akan ada lima karakter yang akan menemani anak-anak dalam pembelajaran tersebut, agar anak-anak menjadi semakin tertarik. Anak-anak dapat belajar dengan cara bermain, membaca buku, melihat video, dan juga menyanyikan lagu-lagu yang mudah yang tersedia di aplikasi ini. Khan Academy Kids juga bekerja sama dengan Super Simple Songs®, Bellwether Media, dan National Geographic Young Explorer Magazine yang tentunya membuat Khan Academy Kids aplikasi yang menyenangkan, interaktif dan juga terpercaya.

Aplikasi ini juga ada akun guru sehingga guru bisa memberikan tugas-tugas dan juga memonitor proses dari murid-muridnya. Guru bisa mencari materi dan aktivitas-aktivitas untuk muridnya dan memberikan tugas untuk menonton video, membaca buku, atau bermain sesuai yang guru tentukan. Akan ada standart atau level di setiap aktivitas untuk membantu guru dalam memilih tugas dan materi untuk murid. Guru juga dapat memonitor proses pembelajaran tiap murid. Di dalam akun tiap murid, guru dapat melihat tanda hijau/kuning/merah. Tanda itu berarti penanda dalam proses belajar murid. Tanda hijau berarti murid sudah mempelajari materi, tanda kuning berarti murid masih dalam proses belajar, dan tanda merah berarti murid itu masih belum berproses.

2.3. Cara Menggunakan 'Khan Academy Kids'

2.3.1. Mendaftar dan membuat kelas

- Tekan tombol "Sign Up"



- Masukkan Email



- Klarifikasi email anda



- Tekan “Switch to Teacher Setup”

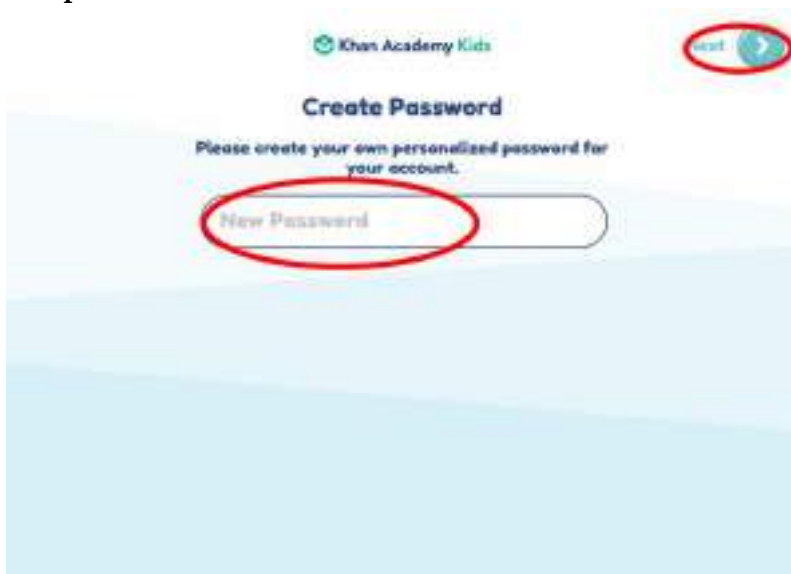


- Tulis nama Anda



The image shows the Khan Academy Kids teacher setup screen. At the top left is the Khan Academy Kids logo. At the top right is a 'Next' button with a right arrow, circled in red. The main heading is 'Teacher: what do your students call you?'. Below this is a text input field containing 'Ms. Williams', which is circled in red. Below the input field is a 'Switch to Parent Setup' button. To the right of the button is a small cartoon bird icon.

- Buat password



The image shows the Khan Academy Kids 'Create Password' screen. At the top left is the Khan Academy Kids logo. At the top right is a 'Next' button with a right arrow, circled in red. The main heading is 'Create Password'. Below this is the instruction 'Please create your own personalized password for your account.' Below the instruction is a text input field containing 'New Password', which is circled in red.

- Pilih tingkatan kelasnya



Khan Academy Kids

Next

What grade do you teach?

- ☒ 1st Grade
- ☐ Kindergarten
- ☐ Preschool (Age 4)
- ☐ Preschool (Age 3)
- ☐ Preschool (Age 2)

A cartoon elephant is visible in the bottom right corner.

- Tulis nama-nama murid



Khan Academy Kids

Next

What are the names of your students?

Enter names separated by a line break.

Aimee
Paul
Grace C.
Todd

A cartoon parrot is visible in the bottom right corner.

- Pergi ke User milik Anda



- Pergi ke “Setting”



- Anda dapat melihat kode kelas dan nama kelas Anda dan ganti nama kelas jika diperlukan



2.3.2. Memberikan instruksi ke orang tua

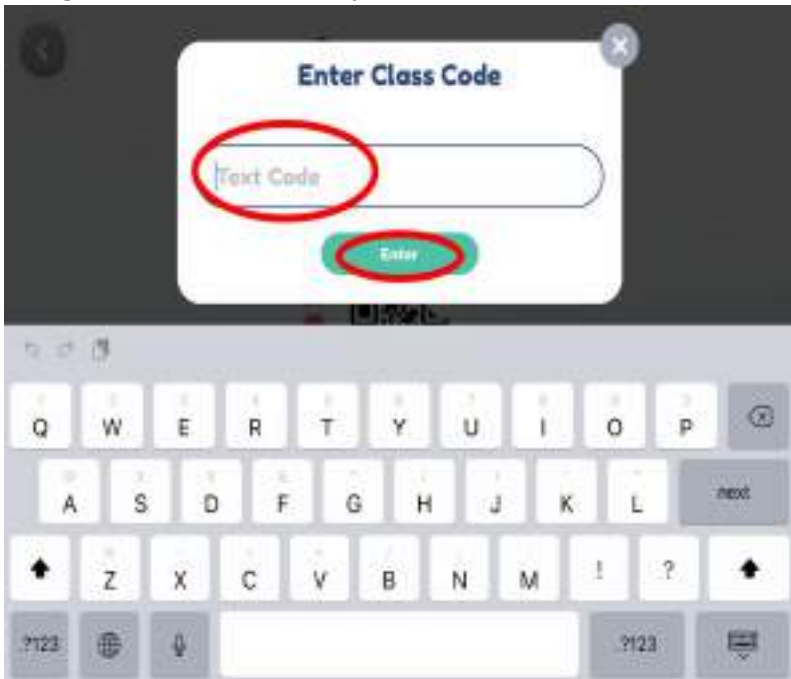
- Berikan kelas kode kepada orang tua murid-murid Anda, agar mereka bisa masuk dengan kode tersebut
- Orang tua tekan "Sign in with the code" pada bagian ujung kanan atas



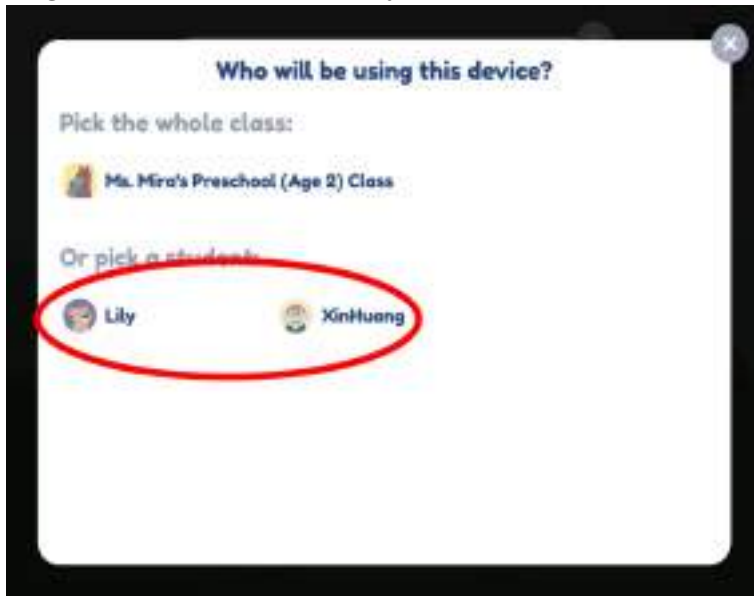
- Orang tua pilih “Type Code”



- Orang tua masukkan kodenya



- Orang tua memilih nama anaknya



2.3.3. Mengajar Menggunakan 'Khan Academy Kids'

2.3.3.1. Memberikan Tugas

- **Pilih materinya**

Di Khan Academy Kids, ada banyak mata pelajaran yang dapat diberikan terhadap murid. Ada Bahasa Inggris yang memungkinkan murid belajar menulis huruf, membunyikan huruf mati/hidup, mengeja kata, dan juga membaca. Ada juga matematika dasar seperti menghitung dan juga menjumlahkan. Aplikasi ini juga unik, karena ada materi yang mengajarkan kreativitas, logika, dan juga emosi terhadap murid-murid. Contohnya, ada materi untuk mempelajari arah, bagaimana menanam biji tanaman, dan juga bagaimana mengungkapkan rasa kasih.

Sebagai tugas, guru harus memberikan tugas sesuai dengan level muridnya. Kalau mengajar murid kelas 1, guru harus memberikan tugas dan materi yang lebih kompleks seperti membaca buku tentang padang pasir. Kalau mengajar murid TK, pilih materi yang lebih mudah seperti mengeja dan menulis

huruf. Guru dapat terbantu dengan menuju tombol “search”, lalu “choose the standard” untuk memilih materi sesuai dengan levelnya.



- **Buka materinya**

Setelah menemukan materi yang cocok, buka materi itu. Guru dapat melihat materinya terlebih dahulu sebelum memberikan ke murid-murid.

- **Tekan tombol hati**

Jika materinya cukup bagus dan cocok untuk murid-murid, tekan tombol hati di kiri, untuk memberikan tugas murid-murid agar mereka membaca/melihat materi yang guru pilih.



Jika guru ingin melihat tugas-tugas yang telah diberikan, guru dapat kembali ke “home” dan tekan tombol “assignments”.



2.3.3.2. Kelemahan dan Saran

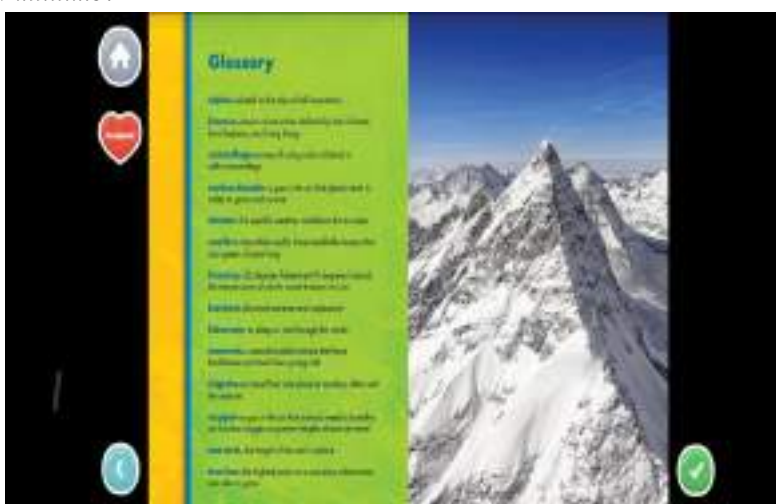
Salah satu kelemahan dari Khan Academy Kids yaitu aplikasi ini hanya berfungsi sebagai pemberi tugas. Sehingga, pengajaran tidak akan lengkap tanpa adanya komunikasi antar guru dan murid. Guru juga tidak dapat memberikan penjelasan materi lebih lanjut terhadap muridnya. Jadi, guru harus menggunakan aplikasi lain untuk dapat berkomunikasi dengan murid. Kami (penulis) menyarankan untuk menggunakan aplikasi yang dapat melakukan *video call* seperti Zoom, Skype, Google Meets dan lain-lain. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, guru dapat mengembangkan pembelajaran. Contohnya adalah:

- **Membaca buku bersama**

Guru dapat mengumpulkan murid-murid lalu meminta murid-murid untuk membuka buku yang telah dipilih. Setelah itu, minta murid-murid untuk membaca sendiri dengan menekan “*Read by myself*”.



Lalu, guru dapat meminta murid-murid untuk membaca satu kalimat atau satu halaman secara bergantian. Setelah selesai membaca, guru dapat bertanya pertanyaan-pertanyaan yang sederhana seperti “Apakah kalian pernah ke gunung sebelumnya?” Setelah itu, jelaskan *glossary* di halaman terakhir. Guru dapat meminta mereka untuk membaca ulang bacaan agar mereka dapat memahami lebih lagi terhadap materinya. Setelah menyelesaikan membaca kedua kalinya, guru dapat menanyakan arti kata yang ada di *glossary* seperti “Apa arti kata *Mammals*?”



- **Melihat video bersama**

Guru dapat mengumpulkan murid-murid lalu meminta murid-murid untuk melihat sebuah video yang telah dipilih. Kebanyakan video di Khan Academy Kids mudah dan sederhana, jadi guru harus kreatif untuk mengembangkannya.



Setelah mereka selesai melihat video, guru dapat menjelaskan materi yang sama dengan gaya bahasa sendiri. Setelah itu, minta murid-murid untuk melihat video dari Khan Academy Kids lagi. Terakhir, tanya mereka apakah sudah mengerti tentang video tersebut, atau ada pertanyaan atau tidak.

Itu adalah contoh-contoh yang dapat guru gunakan dalam menggunakan *video call* aplikasi. Guru juga dapat meminta murid-murid untuk bermain-main dengan aplikasi itu sendiri, dan menyoba materi-materi yang lain. Dengan demikian, mereka tidak harus menunggu adanya tugas dan kelas untuk belajar materi-materi tersebut.

2.4. Kelebihan, Kekurangan, Dan Solusi Yang Ditawarkan Khan Academy Kids

2.4.1. Kelebihan

- Khan Academy Kids merupakan aplikasi pengajaran yang sangat interactive dan gratis. Hal ini tentu saja akan menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih semangat untuk belajar. Selain itu, walaupun gratis, tetapi *layout* dari aplikasi ini terlihat sangat professional dan saat menggunakan aplikasi ini, kita tidak akan terganggu oleh iklan yang tiba-tiba muncul seperti aplikasi gratis pada umumnya. Hal ini juga menjadi salah satu alasan mengapa aplikasi ini menjadi lebih aman untuk anak-anak.
- Gurunya bisa memberikan tugas kepada murid-muridnya melalui Khan Academy Kids untuk memberikan alur pengajaran yang jelas kepada murid-muridnya dan mereka juga bisa lebih memahami tentang materi apa yang sedang dibahas atau yang akan dibahas.
- Bukan hanya gurunya saja, tetapi orang tua dari murid juga bisa mengamati perkembangan dari anak-anak mereka karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang memberikan feature sehingga orang tua juga memiliki akun yang bisa memonitori progress anak-anak mereka.
- Para murid juga bisa mendengar atau membaca cerita yang ada di Khan Academy Kids, dengan begitu mereka bisa bermain dan belajar dengan aplikasi ini. Selain itu, terdapat juga video-video dan buku-buku interaktif yang bisa didownload agar bisa dinikmati secara offline.
- Para murid juga bisa bermain games interaktif yang disediakan di Khan Academy Kids, yang juga membuat para murid untuk belajar sambil bermain. Selain itu, di setiap games terdapat karakter-karakter yang sangat interaktif dan membantu anak-anak untuk semakin memahami pengajaran yang diberikan pada game tersebut.

2.4.2. Kekurangan

- Khan Academy Kids tidak menyediakan feature video chat untuk guru dan muridnya berinteraksi, sedangkan Khan Academy Kids memerlukan gurunya untuk menjelaskan beberapa hal yang ada di aplikasi tersebut. Dengan kata lain, gurunya masih harus melakukan pengajaran yang mana gurunya harus langsung mengajari muridnya.
- Orang tua dari murid masih harus berpartisipasi dalam pengajaran yang dilakukan, karena beberapa hal di Khan Academy Kids masih membutuhkan bantuan orang tuanya, seperti saat *sign-up* dan lain-lain.
- Beberapa orang tua mungkin tidak membiarkan anak-anaknya bermain *gadget* elektronik karena menurut mereka kebanyakan bermain dengan *gadget* elektronik tidak baik untuk anak-anak terlebih lagi untuk kesehatan mata mereka.
- Khan Academy Kids merupakan aplikasi yang berbasis internet. Untuk menjalankannya, aplikasi ini membutuhkan koneksi internet yang stabil dan lancar, serta kapasitas data yang cukup besar. Seperti yang kita ketahui, tidak semua anak mungkin memiliki akses untuk internet secara tidak terbatas seperti jaringan wi-fi di rumah mereka.

2.4.3. Solusi yang ditawarkan 'Khan Academy Kids'

- Karena 'Khan Academy Kids' tidak memiliki *feature* video chat untuk gurunya menjelaskan apa yang harus dilakukan muridnya atau menjelaskan materi ada, gurunya bisa menggunakan *platform* video chat gratis yang ada seperti 'Zoom Meeting' dan gurunya juga bisa menggunakan *feature share screen* dimana gurunya bisa menunjukkan yang terjadi pada layarnya selama video chat berlangsung untuk lebih mudah menjelaskan kepada murid-muridnya apa yang harus mereka lakukan.
- Keputusan untuk memberikan waktu anaknya untuk bermain dengan *gadget* elektronik tentunya sepenuhnya

merupakan keputusan dari orang tua murid, tetapi gurunya bisa memberikan sosialisasi kepada para orang tua tentang hal ini untuk menemukan jalan tengah agar orang tuanya bisa memberikan pengertian untuk anaknya setidaknya bisa mengerjakan tugasnya dan memahami materi yang diberikan kepada orang tuanya.

2.5. Implementasi Khan Academy Kids Dari Berbagai Literatur

Dalam implementasi Khan Academy Kids atau sering disebut Khan Academy, dibutuhkan contoh-contoh implementasi yang dapat menjadi referensi dalam menggunakannya. Penerapan atau implementasi Khan Academy Kids dapat digunakan untuk berbagai bidang keilmuan. Oleh karena itu, dibutuhkan berbagai literatur untuk menjadi contoh atau referensi dalam penerapannya. Berikut adalah contoh-contoh literatur tentang penerapan Khan Academy khususnya di bidang pendidikan:

2.5.1. Literatur Pertama

Literatur pertama berjudul *The Rise of Blended Learning in K-12: Teacher Perspectives on Khan Academy and Student Outcomes in Mathematics in Middle Schools* yang ditulis oleh Uludag dan Kardelen (2015). Dalam kajiannya, penulis menginvestigasi pengaruh atau dampak dari penggunaan Khan Academy terhadap peningkatan nilai tes matematika pada siswa sekolah dasar dan sekolah menengah berdasarkan perspektif guru-guru di Turki. Selain itu, kajian ini juga mengkaji bagaimana perubahan instruksi-instruksi pengajaran oleh guru guru dari penggunaan Khan Academy dalam meningkatkan pembelajaran *Blended Learning*.

Dalam kajian tersebut, para peneliti menyarankan bahwa Khan Academy sangat bagus digunakan sebagai platform untuk mempermudah penilaian, *tracking* kemampuan siswa dan sebagai suplemen untuk pembelajaran yang tradisional. Selain itu, peneliti ini juga menjabarkan bahwa platform Khan Academy dapat

menyesuaikan antara instruksi-insruksi dengan level individu siswa dalam memahami instruksi. Dari kajian ini, ditemukan juga adanya interaksi atau komunikasi yang intensif antara guru dan siswa melalui respon guru dan siswa terhadap video yang disajikan di Khan Academy. Para peneliti ini mengatakan bahwa mereka menemukan latihan-latihan soal yang disajikan melalui Khan Academy lebih memotivasi dan merangkul siswa dalam mengerjakannya. Permainan yang disediakan Khan Academy juga menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga mereka lebih santai dan menikmati proses belajarnya. Hal yang juga penting dari temuan peneliti ini yaitu Khan Academy bisa menjadi platform tambahan bagi guru dalam memonitoring, melakukan penilaian, dan membuat laporan terhadap siswa-siswanya.

2.5.2. Literatur Kedua

Marc Prensky merupakan seorang penulis, pembicara internasional, konsultan dan desainer *game* pembelajaran. Dalam salah satu tulisan Prensky (2011), beliau sangat menghargai apa yang telah dilakukan Khan dalam mengembangkan Khan Academy untuk peningkatan proses belajar anak-anak. Beliau juga menyampaikan bahwa para guru dengan mudah dapat menggunakan video yang disediakan Khan Academy untuk menunjang proses belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

Prensky (2011) memiliki pandangan bahwa apa yang direpresentasikan oleh Khan Academy adalah mencapai realisasi yang komprehensif tentang pemberdayaan kemajuan teknologi, salah satunya video *online*. Hal ini digalakkan karena dengan video pembelajaran *online*, siswa dapat dengan mudah mengakses tentang penjelasan materi dan bisa diputar berulang-ulang (ditonton berkali-kali) sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, siswa juga dapat memilih pembicara yang akan menjelaskan materi yang akan dipelajari. Dengan kata lain, siswa bisa memilih video dengan pembicara yang sesuai dengan karakter siswa dan keinginannya.

Fitur yang ada di Khan Academy menyediakan video tutorial belajar dan materi yang lengkap dengan data keterangan

tentang berapa kali video pembelajaran tersebut ditonton, apa saja yang sudah dipelajari siswa, dan bagaimana perkembangan proses belajar siswa. Hal ini tentunya akan mempermudah guru dalam memonitor atau melihat proses perkembangan belajar siswanya melalui data yang sudah terekam. Dengan semua fitur ini Prensky percaya bahwa akan banyak penggunaannya bahkan mungkin jutaan anak-anak akan menggunakan aplikasi ini, yaitu belajar melalui platform Khan Academy dan berusaha meningkatkan kemampuannya dengan cara yang menyenangkan.

Prensky (2011) menyinggung bahwa Bill Gates juga pernah mengatakan dia dan anak-anaknya menggunakan Khan Academy. Alasannya yaitu Bill Gates ingin mempelajari ulang apa yang pernah dia pelajari sebelumnya dengan cara yang lebih mudah. Apa yang lebih mengesankan dari pandangan Prensky adalah Khan Academy menyediakan video yang berkualitas tinggi baik dari segi suara maupun tingkat kejernihan videonya. Selain itu, kemudahan akses video dan penjelasan materi yang sangat bagus dari tutornya juga menjadi poin tambahan mengapa Khan Academy banyak disukai anak-anak bahkan sudah mendunia.

Tambahan pula, Prensky mengatakan bahwa Khan sudah menambahkan beberapa permainan (Game) dalam Khan Academy. Fitur ini merupakan salah satu perkembangan Khan Academy dalam menyediakan fitur pembelajaran yang interaktif, fleksibel, aksesibel, dan menyenangkan. Dengan penambahan fitur ini juga akan memberikan kemudahan bagi guru dalam merangkul atau menarik perhatian siswanya untuk belajar. Guru dapat menjadikan fitur game sebagai wadah untuk tetap memperhatikan kondisi siswayaitu tidak hanya belajar tetapi juga menyegarkan kembali *mood* siswa pada saat atau setelah belajar.

Prensky (2011) menekankan bahwa guru sangat dianjurkan untuk mempelajari proses metode dan strategi yang menyenangkan bagi anak-anak di abad 21 dalam mengajarkan matematika, bahasa Inggris, ilmu sosial, ilmu alam dan mata pelajaran lainnya. Dari penjelasan Prensky ini, bisa kita cermati bahwa anak-anak di abad 21 ini sangat dekat dengan informasi dan teknologi (IT) dan

cenderung menggunakannya dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini mengingatkan guru bahwa anak-anak tidak terlepas dari pengaruh teknologi di abad ini. Oleh karena itu, pendekatan melalui teknologi oleh guru sangat dibutuhkan sebagai strategi dalam merangkul dan memotivasi kegiatan belajar anak-anak.

Dalam tulisannya tentang pengalaman dan kemudahan yang didapat dari penggunaan Khan Academy sebagai platform pembelajaran, Prensky mengajak para akademisi terutama guru untuk memanfaatkan teknologi yang disediakan yaitu platform pembelajaran Khan Academy untuk menunjang proses belajar anak-anak. Selain itu, Prensky juga mengajak para guru untuk menggunakan platform pembelajaran *online* yang lain untuk menambah wawasan dan kemanfaatan dalam dunia pendidikan. Salah satu keuntungan menggunakan Khan Academy selain mudah diakses, platform ini juga gratis sehingga tidak membebani para guru dan bisa digunakan kapan saja.

2.5.3. Literatur ke Tiga

Kelebihan yang dimiliki Khan Academy tidak diragukan lagi selain memiliki fitur tutorial pembelajaran dan permainan yang menyenangkan untuk anak-anak, Khan Academy juga memiliki fitur untuk dewasa sehingga bisa digunakan orang tua atau guru itu sendiri dalam menguasai suatu materi yang akan diajarkan kepada anak-anaknya. Khan (2012) mengatakan bahwa Khan Academy tidak terbatas untuk anak-anak saja tetapi juga hampir semua umur yaitu sampai umur delapan puluh tahun. Adapun untuk anak-anak biasanya disebut Khan Academy Kids. Khan juga menambahkan bahwa Khan Academy dapat membantu anak-anak yang baru saja mempelajari mata pelajaran sehingga kesan pertama yang ia dapatkan adalah stigma bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan. Selain anak-anak, orang dewasa juga dapat menggunakan Khan Academy untuk mengulang atau menyegarkan kembali pengetahuan mereka sebelumnya. Dengan kata lain, anak-anak atau siswa dapat memahami dan menyelesaikan tugas sekolahnya dengan mudah melalui video tutorial yang dapat

diputar berulang kali. Sedangkan untuk orang dewasa dapat menjaga pikirannya tetap aktif dan memudahkan mengingat pengetahuan yang diperlukannya.

Tambahan pula, selain dapat digunakan hampir semua umur, Khan Academy juga memiliki fitur yaitu dapat menterjemahkan ke bahasa lain, contohnya bahasa Inggris, portugis, bahasa spanyol dan bahasa lainnya (Thompson, 2011). Khan Academy membolehkan siswa untuk memilih materi atau skill apa yang ingin mereka pelajari dan kapan mereka ingin belajar. Hal ini tentunya mempermudah siswa untuk belajar sesuai kebutuhan mereka dengan waktu yang fleksibel sehingga *mood* belajar mereka tetap terjaga.

Disamping itu, kelebihan lain yang dimiliki Khan Academy dalam implementasinya yaitu bersifat *real time* sehingga para orang tua, guru, atau tutor dapat memantau apa yang sedang dipelajari atau apa yang sedang dilakukan oleh siswanya di Khan Academy. Dengan fitur seperti ini, orang tua dan guru dapat memonitor proses belajar anak-anaknya di Khan Academy melalui informasi waktu dan kegiatan yang disediakan (Khan Academy, 2014). Sebagai bukti nyata dari kelebihan Khan Academy, yaitu video-video di Khan Academy sudah ditonton lebih dari 200 juta kali ditonton hanya dalam waktu 2 tahun (Noer, 2012). Materi-materi tutorial di Khan Academy juga sudah digunakan secara informal dan formal (di gunakan di ruang kelas yaitu lebih dari 20.000 ruang kelas di seluruh dunia) secara gratis (Khan Academy, 2014).

Implementasi dari Khan Academy tentunya tidak dimaksudkan untuk menggantikan kelas tradisional yang ada, tetapi untuk mendukung kelas yang ada yaitu sebagai suplemen dan stimulus minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa tidak akan terlepas dari teknologi di abad 21 ini. Hadirnya Khan Academy menjadi platform yang mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi ke arah yang lebih produktif dan bermanfaat yaitu untuk membantunya mempelajari materi-materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya teknologi tentunya akan mempermudah siswa untuk menonton video

pembelajaran dan mempraktikkannya di rumah maupun di sekolah. Seperti yang dikemukakan oleh Khan (2012) yaitu teknologi memiliki kekuatan untuk membebaskan dari keterbatasan akses yang mana dapat membuat pendidikan lebih fleksibel untuk diraih kapan saja dan materi apa saja. Teknologi bisa membuat siswa dapat menggali ilmu pengetahuan secara luas dan dapat di sebar ke siapa saja sehingga bisa meratakan kualitas pendidikan lebih cepat. Dengan kata lain, kesenjangan pendidikan bisa diatasi lebih cepat dengan pemanfaatan teknologi.

Apa yang dilakukan Khan melalui platform pendidikan yang dikembangkannya yaitu Khan Academy dimaksudkan untuk memberikan sebuah pendidikan berkelas dunia yang dapat diakses oleh siapa saja secara gratis. Dengan bantuan ini, Khan (2012) juga berharap dapat memberikan peluang bagi disabilitas atau siswa yang mempunyai keterbatasan dalam memahami materi pelajaran bisa dengan mudah mengakses dan mempelajari materi yang disediakan berulang kali. Hal ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menguasai materi yang mereka butuhkan tanpa merasa malu berhadapan dengan teman-temannya. Sedangkan siswa yang sudah menguasai materi dapat mempertajam pemahaman mereka melalui Khan Academy. Hasilnya, siapa saja memiliki akses belajar melalui platform pembelajaran yang gratis ini.

2.6. Kesimpulan

‘Khan Academy Kids’ merupakan solusi menarik bagi para guru untuk melakukan pengajaran digital kepada anak berusia dua sampai tujuh tahun. Seperti yang kita semua ketahui, anak yang berada pada rentang umur di atas memiliki kebutuhan yang berbeda, sehingga pengajaran berbasis digital akan lebih sulit dilakukan, mengingat banyaknya hambatan yang ada. Akan tetapi, aplikasi ‘Khan Academy Kids’ dapat memudahkan proses pengajaran tersebut.

‘Khan Academy Kids’ merupakan aplikasi gratis yang memberikan pengajaran bahasa Inggris, matematika dasar, gaya

hidup dan juga keterampilan lain dengan cara yang unik dan menyenangkan. Anak-anak dapat belajar dengan cara bermain, membaca buku, melihat video, dan juga menyanyikan lagu-lagu yang mudah yang tersedia di aplikasi ini. 'Khan Academy Kids' memudahkan orang tua, guru, dan bahkan murid, untuk melihat alur pengajaran. Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan sehingga orang tua bisa dengan mudah memahami dan mengontrol penggunaan aplikasi ini.

'Khan Academy Kids' tak terlepas dari beberapa kekurangan, tetapi kekurangan ini masih bisa diatasi. Kekurangan yang pertama ialah 'Khan Academy Kids' tidak menyediakan *feature* video chat untuk guru dan muridnya berinteraksi, menjalin komunikasi yang baik antar guru dan murid sangatlah penting. Namun, hal ini dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi *video call* seperti 'Zoom' atau 'Skype'. Kekurangan yang kedua adalah pengawasan orang tua sangat dibutuhkan dalam proses pengajaran. Beberapa hal di 'Khan Academy Kids' masih membutuhkan bantuan orang tuanya, seperti saat *sign-up* dan lain-lain. Selain itu, beberapa orang tua tentunya mengkhawatirkan penggunaan gadget berlebih pada anaknya. Hal ini tentunya dapat diatasi dengan cara para guru memberikan pengertian kepada orang tua mengenai cara pengawasan. Secara keseluruhan, 'Khan Academy Kids' merupakan pilihan aplikasi yang sangat baik untuk melaksanakan proses belajar-mengajar di masa pandemi, terlepas dari berbagai kekurangannya yang sekiranya masih bisa diatasi.

BAB 3

PENGUNAAN PLATFORM MICROSOFT TEAM

3.1. Latar Belakang Penggunaan Microsoft Team

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang harus didapatkan manusia sejak dini hingga dewasa, hal itu bisa ditempuh melalui pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan formal didapati melalui Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Akhir/Sekolah Menengah Kejuruan dan dapat dilanjutkan dengan Perguruan Tinggi. Sementara itu, pendidikan non-formal didapat melalui lembaga kursus, sanggar maupun lembaga pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pengembangan diri seseorang di luar pendidikan formal yang sedang ditempuhnya.

Di zaman sekarang, pendidikan yang sedang ditempuh tidak hanya bisa dilakukan melalui tatap muka, namun juga bisa terjadi melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran menggunakan metode ini tentu saja memiliki banyak manfaat di antaranya, lebih bebas untuk eksplorasi, lebih fleksibel, bisa mengakomodasi banyak gaya belajar, meningkatkan literasi internet serta mengajarkan kedisiplinan dan tanggung jawab.

Saat ini, terdapat banyak macam aplikasi yang dapat digunakan untuk pendidik agar terhubung dengan murid. Salah satu aplikasi terbaik yang dapat digunakan adalah Microsoft Teams.

Microsoft Teams merupakan sebuah platform komunikasi yang digunakan untuk bekerja sama lewat *chat* di Office 365. Microsoft Teams diluncurkan pada 14 Maret 2017 di New York oleh Microsoft. Aplikasi ini tersedia di 181 negara dan dengan pilihan 18 bahasa yang tersedia. Microsoft Teams merupakan aplikasi yang efektif, dapat digunakan untuk berkreasi, berkomunikasi dan berkolaborasi sekaligus.

Microsoft Teams dapat digunakan melalui smartphone maupun PC, dengan menggunakan platform Windows, Mac, Android, iOS, maupun web. Aplikasi ini digunakan dengan berbayar, namun tentu saja dapat digunakan dengan gratis, tentu saja terdapat beberapa perbedaan fitur.

3.2. Keunggulan Microsoft Teams

Microsoft Teams umumnya disebut dengan Office 365, dapat dioperasikan dengan mudah dan dapat digunakan di mana saja, inilah alasan mengapa banyak orang menggunakan aplikasi ini. Tak hanya itu, terdapat banyak cara dengan fitur baru dan aplikasi yang dapat diakses dengan mudah.

Terdapat banyak kelebihan dari Microsoft Teams. Kelebihan tersebut telah dikembangkan secara khusus oleh Microsoft Teams. Spesifikasi aplikasi ini dapat digunakan dengan keamanan tinggi dan disediakan banyak privasi tentang keamanan dan data pribadi penggunanya. Microsoft Teams memiliki banyak keunggulan, di antaranya:

3.2.1. Mudah untuk mengelola grup

Mengelola grup lebih mudah dengan menggunakan Microsoft Teams, setiap pengguna dapat dengan mudah mengelola aktivitas di grup mereka. Fitur ini jarang ditemukan pada aplikasi lain dengan keuntungan dapat mengatur kegiatan yang ada di grup, pasti ada kerusakan dan ketidakseimbangan dalam satu grup. Microsoft Teams telah memberikan solusi untuk masalah ini.

3.2.2. Dapat menyunting dan mengirim berkas di mana saja

Biasanya aplikasi yang dapat melakukan panggilan video tidak dapat melakukan penyuntingan berkas, namun dengan menggunakan Microsoft Teams, pengguna dapat membuat berkas di mana pun dan kapan pun tanpa perlu repot untuk membuka aplikasi lain yang berhubungan dengan penyuntingan. Microsoft Teams memudahkan pengguna untuk membagikan berkas, tentu saja, fitur ini terdapat di setiap grup yang telah dibuat sehingga memudahkan untuk membagikan berkas dengan format yang beragam, baik dalam format zip, pdf, Docx, ppt atau format lainnya, dan dapat membagikan berkas dalam jumlah besar.

3.2.3. Video dan audio berkualitas tinggi

Banyak orang mengeluh tentang kualitas video yang buram dan juga koneksi yang jelek yang biasa terjadi di aplikasi yang lain. Keunggulan dari Microsoft Teams adalah video yang memiliki kualitas yang bagus, membuat orang merasa nyaman ketika melakukan panggilan video dalam suatu grup.

3.2.4. Privasi yang aman

Mengobrol dengan anggota grup merupakan suatu hal yang penting untuk bertukar ide dan pendapat. Keunggulan lain dari menggunakan fitur mengobrol pada Microsoft Teams adalah pengguna tidak perlu takut akan kebocoran yang akan terjadi. Hal ini dijamin oleh Microsoft Teams untuk tidak membocorkan dan membagikan obrolan grup ke khalayak ramai. Anggota grup dapat membuat obrolan dengan anggota yang mereka pilih, lalu bisa melakukan obrolan melalui saluran khusus yang hanya dapat diakses oleh anggota grup.

3.2.5. Menyimpan obrolan

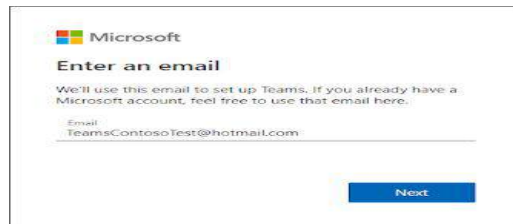
Setiap obrolan dan percakapan yang dilakukan akan secara otomatis tersimpan pada Microsoft Teams, hal ini memudahkan

untuk melihat percakapan apa saja yang terjadi dan percakapan yang telah dibagikan ke grup.

3.3. Penggunaan Microsoft Teams

3.3.1. Cara Membuat akun

1. Klik Get teams for free dan pilih **Sign up for free**. Kemudian masukan alamat email yang ingin digunakan untuk microsoft teams.



The screenshot shows the Microsoft Teams sign-up interface. At the top is the Microsoft logo. Below it, the heading 'Enter an email' is displayed. A subtext reads: 'We'll use this email to set up Teams. If you already have a Microsoft account, feel free to use that email here.' There is a text input field containing the email 'TeamsContosoTest@hotmail.com'. A blue 'Next' button is located at the bottom right of the form.

2. Di layar selanjutnya, jawablah pertanyaan tentang bagaimana kamu ingin menggunakan Teams.



The screenshot shows the next step in the Microsoft Teams sign-up process. It features the Microsoft logo at the top. The main heading is 'How do you want to use Teams?'. Below this, there are three radio button options: 'For school' (with subtext 'To connect students and faculty for courses and projects, in a classroom or online'), 'For friends and family' (with subtext 'For everyday life, to make audio or video calls'), and 'For work' (with subtext 'To work with teammates wherever they are'). A light blue 'Next' button is positioned at the bottom right.

Jika kamu memilih untuk Sekolah, kamu akan diarahkan untuk mengisi alamat email sekolahmu untuk melihat apakah kamu memiliki akses ke teams melalui sekolahmu. Jika kamu memilih untuk teman dan keluarga, kamu akan diarahkan ke pendaftaran untuk Skype.

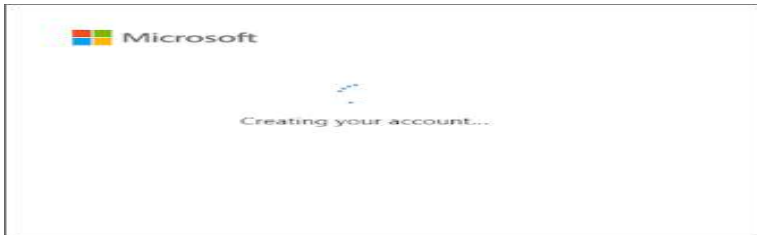
Kamu akan diminta untuk memverifikasi informasimu lagi di tahap ini. jika kamu mengaktifkan autentikasi ganda pada gadgetmu jika tidak kamu harus menyediakan kata sandi mu disini.

3. Setelah itu isilah namamu dan informasi lain yang diminta, dan kemudian klik Set up teams.

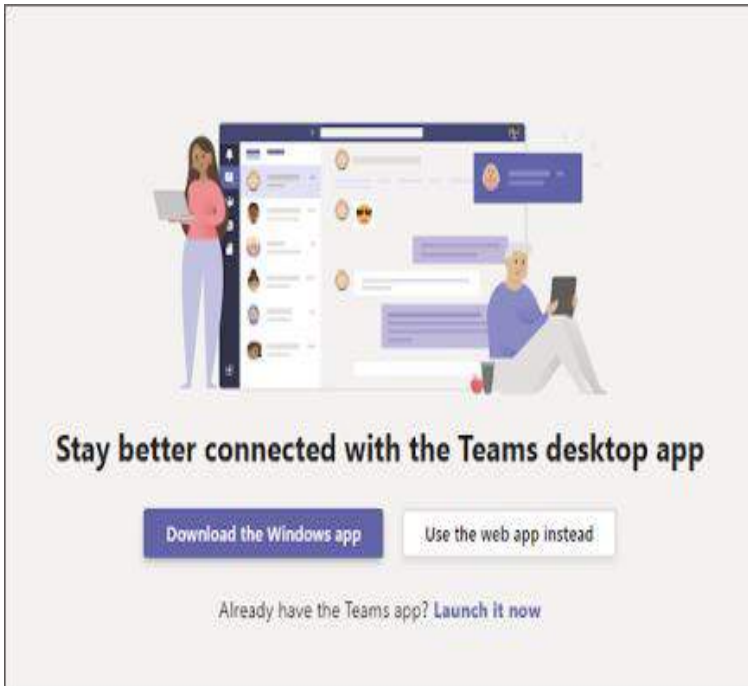


The screenshot shows the Microsoft Teams setup interface. At the top is the Microsoft logo. Below it is the heading "The last few details". There are four input fields: "First name" with the text "Test", "Last name" with the text "User", "Company name", and "Country or region" with a dropdown menu showing "United States". Below these fields is an "Important note" about data responsibility, followed by a link "Learn more". At the bottom, there is a line of text stating that clicking "Set up Teams" agrees to the "terms and conditions", and a large blue button labeled "Set up Teams".

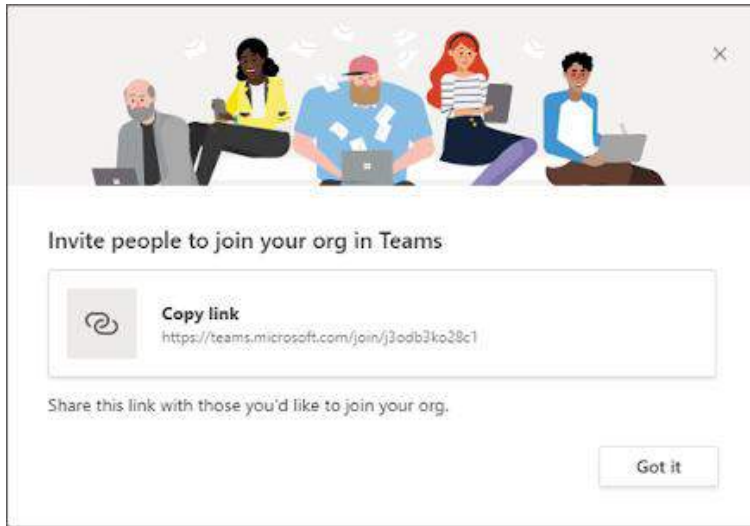
4. Kemudian tungguhlah beberapa saat Microsoft membuat akun Teams-mu dan kemudian siap untuk digunakan.



Akhirnya, kamu akan diminta untuk mengunduh Teams untuk penggunaan desktop.

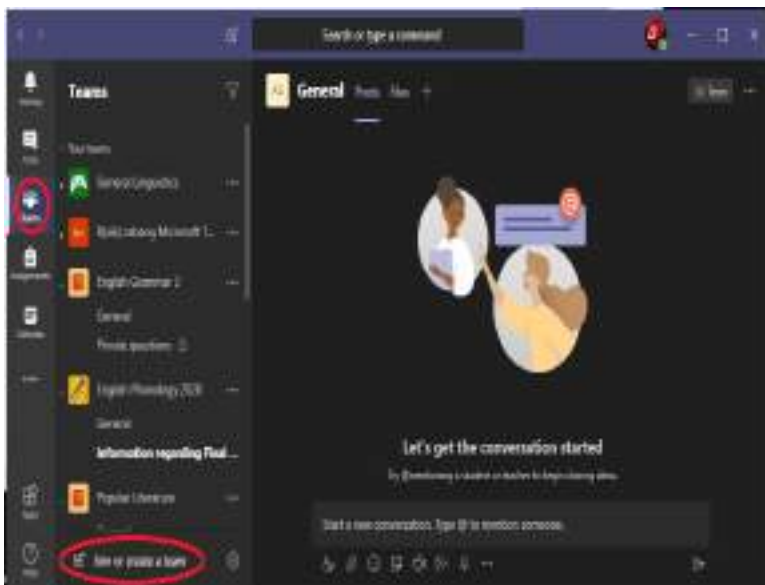


Ketika kamu mulai menggunakan Teams, Kamu akan diminta untuk mengundang orang untuk bergabung dengan teams org. orang yang kamu undang tidak harus mengikuti proses ini. mereka cukup bergabung dengan teams org mu.



3.3.2. Cara Membuat Teams

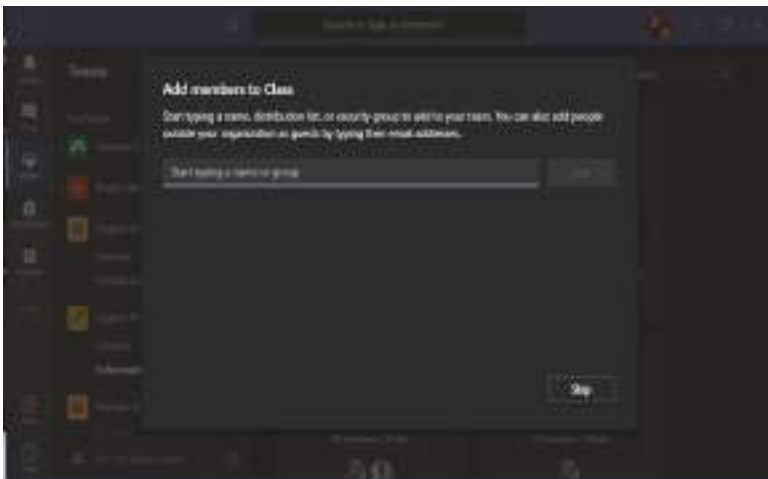
1. Buka aplikasi Microsoft teams dan klik bagian teams dan kamu akan melihat perintah membuat teams di bagian bawah aplikasi dan klik Create teams.



2. Ketiklah nama Teams mu dan deskripsinya di tab dialog setelah kamu mengklik create team.

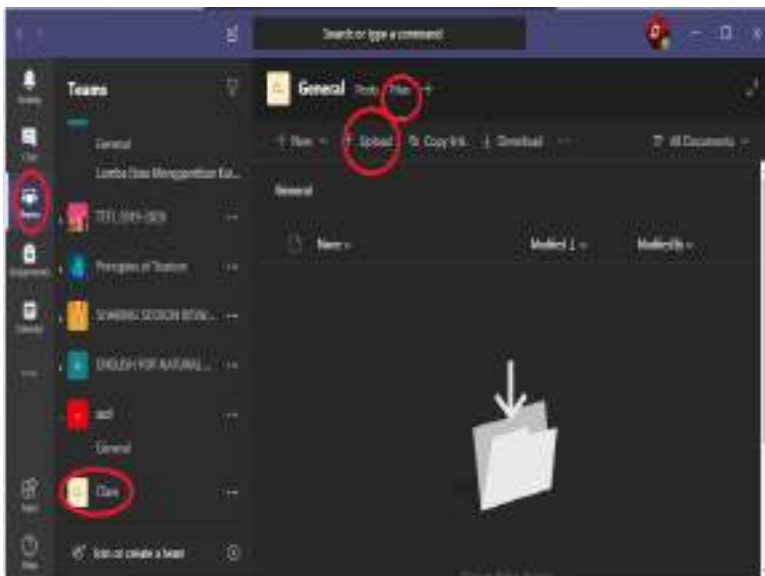


3. Kemudian kamu bisa menambah anggota ke teams dan klik skip kamu sudah membuat kelas di teams sekarang!.



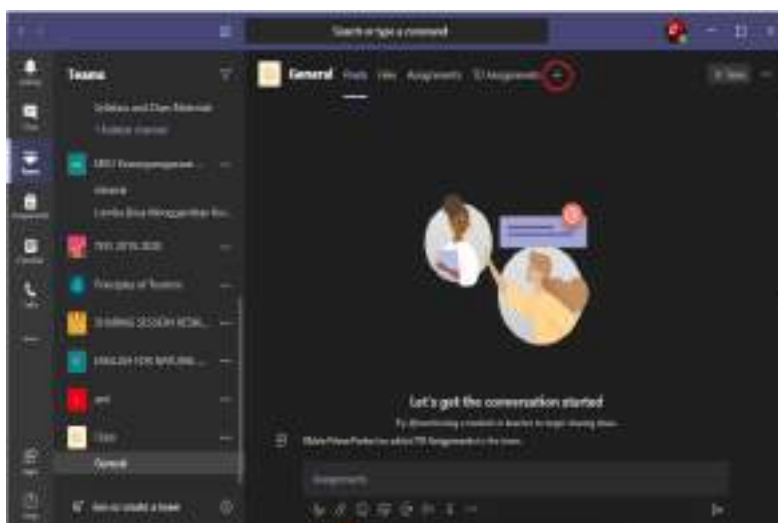
3.3.3. Cara menambahkan konten ke teams.

1. Pada teams klik kelas yang ingin kamu tambahkan konten. Kemudian klik files kemudian upload. kamu bisa memilih file yang kamu inginkan untuk di bagikan ke kelasmu.

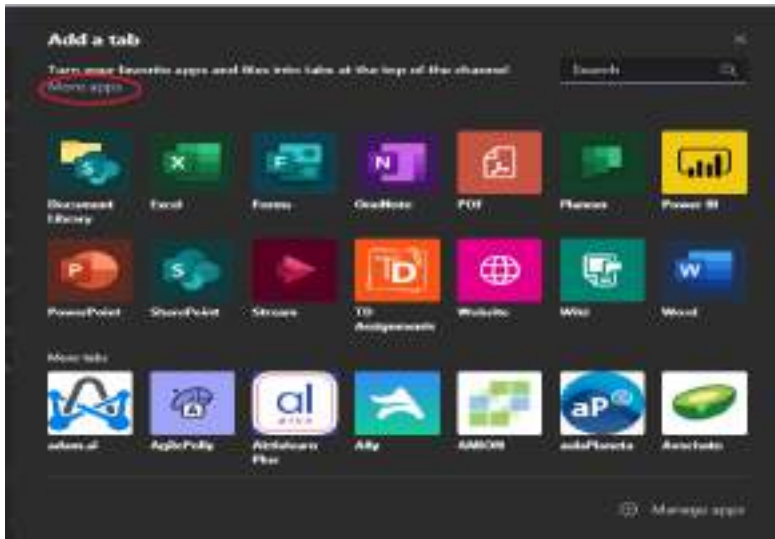


3.3.4. Cara membuat tugas di Microsoft Teams.

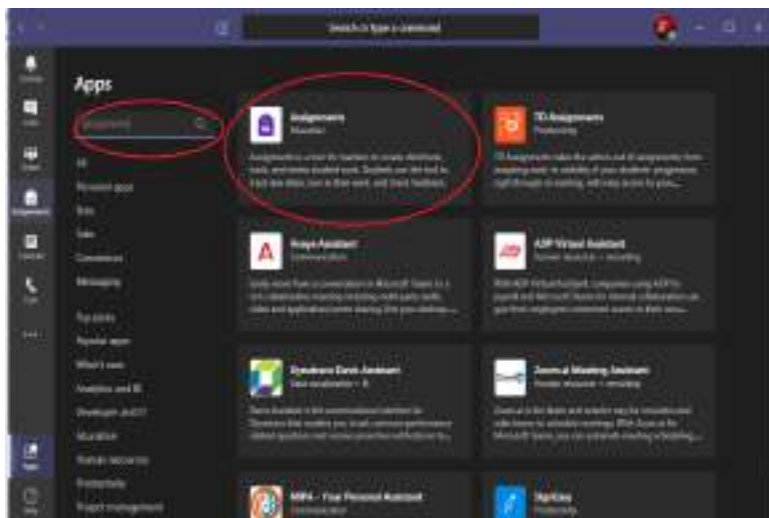
1. Buka kelas dan pilih ikon + seperti dibawah.



2. Kemudian pilih More apps.



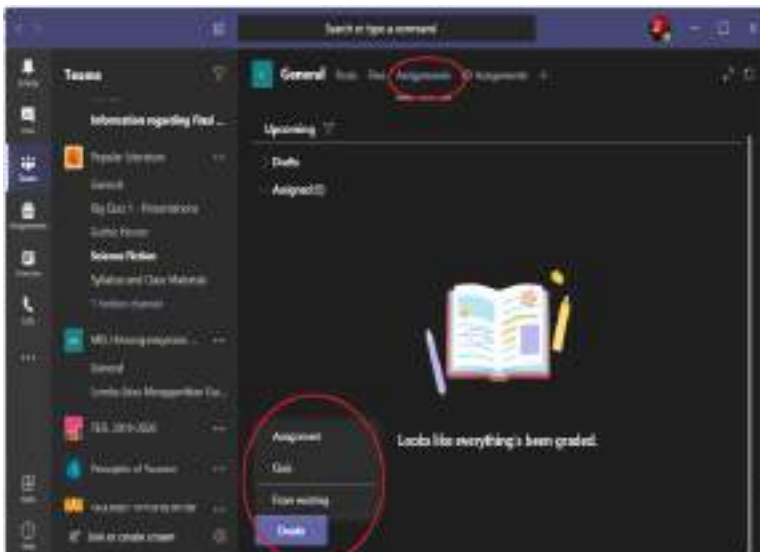
3. Cari Bot Assignment seperti pada gambar.



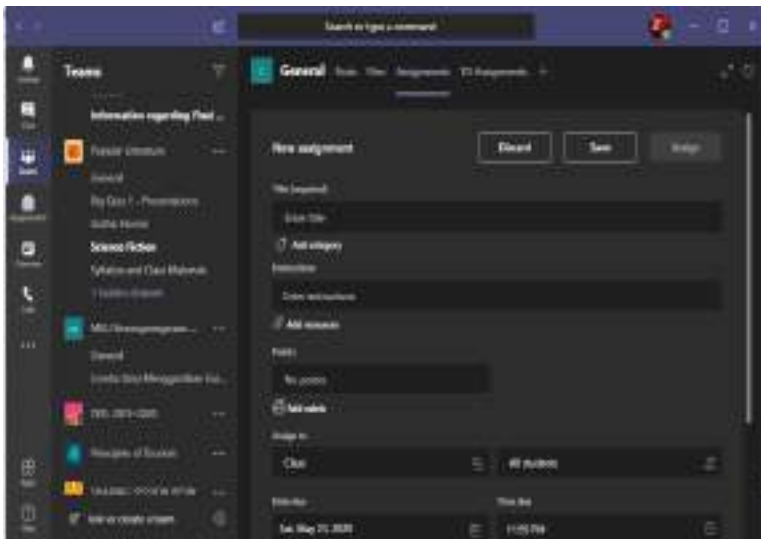
4. Kemudian tambahkan ke dalam teams



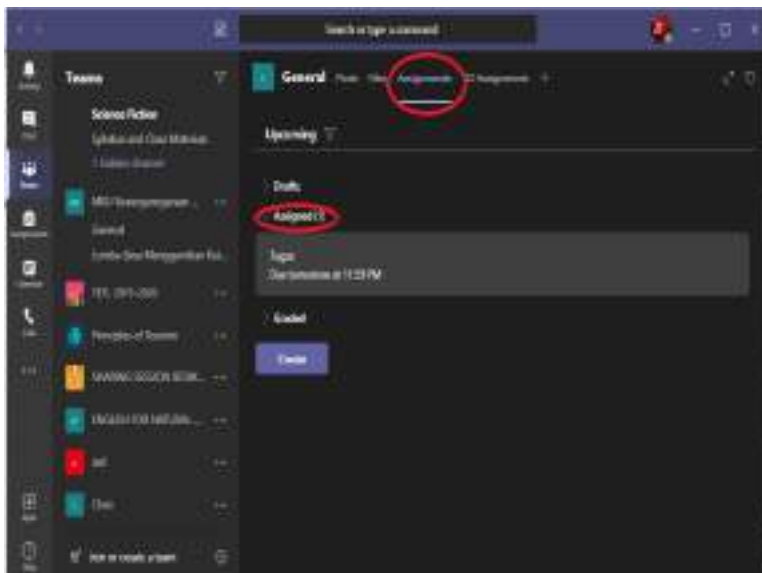
5. Setelah mengundang bot kamu sekarang bisa membuat tugas di dalam Team. Klik bagian Assignment dan Create teams.



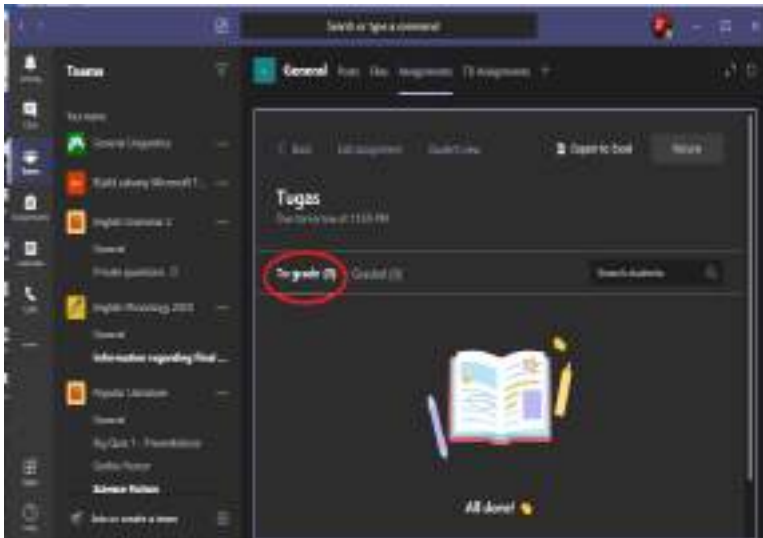
6. Kemudian kamu bisa mengisi deskripsi tugas, instruksi, nilai dan juga tenggal waktunya.



7. Kemudian jika kamu ingin melihat hasil kerja siswa yang sudah dikumpulkan kamu bisa ke tabel bagian Assignment dan klik tugas yang kamu ingin cek.

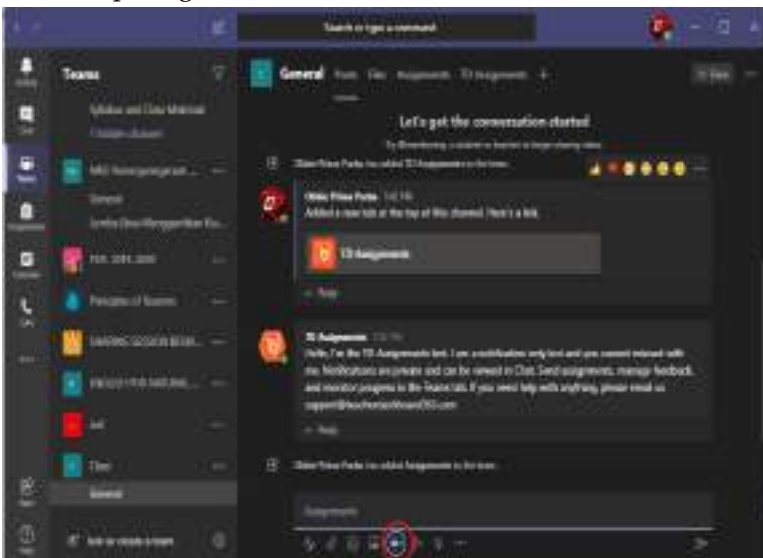


8. Kemudian pada list To grade kamu bisa memilih tugas yang sudah dikumpulkan untuk di cek dan dinilai.



3.3.5. Cara mengadakan konferensi video di Microsoft teams.

1. Pada teams Kamu ingin mengadakan pertemuan kemudian klik tabel Post kemudian lihat di bagian bawah aplikasi klik ikon Kamera seperti gambar dibawah.



2. Kemudian klik meet now jika kamu ingin mengadakan pertemuan saat itu juga atau kamu bisa membuat jadwal terlebih dahulu dengan mengklik schedule meeting seperti pada gambar di bawah



Menggunakan Microsoft Team seperti yang dijelaskan pada gambar dan langkah-langkah diatas merupakan cara yang dapat dilakukan oleh pendidik atau guru dalam mengintegrasikan kelas tradisionalnya dengan teknologi yang tepat guna. Selain itu, pendidik atau guru dapat mengembangkan cara-cara jitu yang dimiliki masing-masing guru dalam mengajar mata pelajaran tertentu melalui langkah dasar microsoft team yang sudah dijelaskan di buku ini.

3.4. Implementasi Microsoft Team Dari Berbagai Literatur

Dalam penggunaan platform Microsoft Team, tentunya membutuhkan referensi atau contoh nyata dalam implementasinya. Berikut ada beberapa literatur penelitian yang mengulas tentang implementasi dari platform |Microsoft team:

3.4.1. Literatur Pertama

Platform Microsoft Team pernah digunakan dan diteliti oleh Rababah (2020) yang berjudul *Jadara University Students' Attitudes towards the Use of Microsoft Teams in Learning English as a Foreign Language*. Dalam penerapan Microsoft team yang di teliti oleh

Rababah, beliau menginvestigasi pandangan, sikap dan perilaku siswa terhadap penggunaan Microsoft Team dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Ada enam siswa yang dipilih untuk dilakukan wawancara fokus kelompok. Dalam penelitiannya ini didapatkan beberapa temuan mengenai pandangan siswa terhadap implementasi dari Microsoft Team dalam pembelajaran bahasa Inggris mereka. Dari temuannya tersebut, Rababah menyebutkan bahwa ada tiga aspek positif dari implementasi atau penggunaan Microsoft Team yang dapat ditemukan dari hasil wawancara terhadap siswa, yaitu aspek kenyamanan, aspek efisiensi waktu, dan aspek sumber belajar yang dapat disebarluaskan atau dibagikan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perubahan sistem pendidikan dan pengajaran bahasa Inggris yang disebabkan oleh penyebaran virus Corona atau yang lazim dikenal dengan COVID-19. Perubahan ini tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi, tetapi juga untuk memenuhi hal mendesak yaitu pergeseran dari kelas tatap muka menjadi kelas virtual yang terjadi diseluruh negara yang diakibatkan oleh pandemi Covid-19. Banyak universitas dan sekolah telah mengubah sistem pembelajaran dan kurikulumnya untuk mencoba memperkenalkan sistem pembelajaran secara *online* (E-Learning) melalui beberapa platform pembelajaran online (Rababah, 2019). Salah satu platform pembelajaran *online* yang digunakan yaitu Microsoft Team.

Rababah (2020) mencoba menginvestigasi hasil dari implementasi Microsoft Team dalam pengajaran bahasa Inggris pada siswanya yaitu untuk mengetahui dampak atau pengaruh platform tersebut berdasarkan sudut pandang siswanya. Oleh karena itu, sejak awal pandemi, Universitas Jadara, Yordania telah menggunakan Microsoft Team untuk proses pengajaran dan pembelajaran yaitu di awal tahun akademik 2019/2020.

Hasil dari investigasi Rababah (2020) tersebut menghasilkan temuan-temuan yang sangat bermanfaat dan informatif. Investigasi tersebut telah menemukan tiga aspek positif dari

implementasi Microsoft Team yang didapat dari respon siswa, yaitu aspek kenyamanan, aspek efisiensi waktu, dan aspek sumber belajar. Dari aspek kenyamanan, siswa merasakan dan mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Team memudahkan komunikasi yang mana tidak membutuhkan transportasi dan dapat diakses di mana saja. Siswa juga menyebutkan bahwa mereka lebih nyaman untuk mengajukan pertanyaan karena mereka tidak perlu malu bertanya dibandingkan bertanya langsung dengan gurunya dikelas tatap muka.

Sementara itu, dari aspek efisiensi waktu siswa mengatakan bahwa dengan menggunakan Microsoft Team, mereka lebih hemat waktu dan energi karena mereka punya banyak waktu untuk mempersiapkan diri untuk mengerjakan latihan atau PR. Selain itu, energi yang dikeluarkan juga tidak begitu banyak dibandingkan kelas tatap muka. Sedangkan aspek yang terakhir yaitu aspek sumber pembelajaran yang dapat disebarluaskan. Pada aspek ini, siswa merespon bahwa dengan menggunakan Microsoft Team, mereka bisa dengan mudah mengirim dan menerima materi pelajaran dari gurunya dan tersimpan dalam bentuk file, video, atau audio sehingga bisa dibaca atau didengar berulang kali dibandingkan ceramah spontan guru di kelas tatap muka

3.4.2. Literatur kedua

Contoh implementasi dari Microsoft Team yang kedua dapat dilihat dari salah satu kajian yang berjudul *Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar* yang ditulis oleh Situmorang (2020). Pada kajiannya tersebut, beliau ingin memperlihatkan tingkat minat belajar mahasiswa pada mata kuliah matematika setelah melaksanakan pembelajaran melalui platform Microsoft Team.

Kajian ini dilatarbelakangi oleh terjadinya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pemerintah Indonesia harus mengubah sistem belajar tatap muka menjadi belajar virtual atau *online*. Selain itu, WHO sudah menetapkan bahwa Covid-19 ini sebagai wabah global pada tanggal 11 Maret 2020 (Syamsir, 2020). Beberapa

sekolah dan universitas sudah siap untuk melaksanakan sistem belajar ini. Akan tetapi, banyak juga sekolah yang belum siap baik dikarenakan kemungkinan akan menurunkan semangat dan minat belajar mahasiswa, juga dikarenakan pembelajaran *online* yang sepertinya kurang efektif bagi mereka. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran *online* memerlukan platform belajar yang mendukung dan mengembalikan semangat mahasiswa. salah satu platform pembelajaran *online* tersebut adalah microsoft Team. kajian ini tentunya memberikan temuan dan informasi yang sangat berguna untuk bahan evaluasi terhadap minat siswa dalam implementasi platform pembelajaran Microsoft Team.

Hasil kajian ini menunjukkan beberapa temuan yang positif terhadap implementasi Microsoft Team. Temuan pertama menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa yang menggunakan platform Microsoft Team pada mata kuliah matematika ini dikategorikan “Sangat Baik” dibuktikan dengan 85,46% mahasiswa telah meraih nilai yang tinggi. Sementara temuan kedua menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa meningkat dengan masing-masing indikator peningkatan 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 yang mana berada di katagori “Sangat Baik” setelah menggunakan Microsoft Team. Kedua temuan ini menunjukkan bahwa implementasi platform Microsoft Team sebagai media pembelajaran *online* dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Dengan kata lain, platform pembelajaran Microsoft Team sangat baik di implementasikan dalam proses mengajar dan belajar secara virtual (*Online Learning*).

3.4.3. Literatur ketiga

Literatur ketiga mengenai implementasi Microsoft Team ditulis oleh Rojabi (2020) yang berjudul *Exploring EFL Students' Perception of Online Learning via Microsoft Teams: University Level in Indonesia*. Pada kajiannya ini, Rojabi menjelaskan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif diperlukan sebuah platform yang inovatif pula, salah satunya yaitu platform Microsoft Team. Hal ini dilatarbelakangi oleh semakin pesatnya

perkembangan teknologi di era global ini seharusnya mempermudah untuk memberikan nuansa belajar yang baru, mudah, cepat, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, penulis ini berusaha untuk mengkaji persepsi-persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran *online*, khususnya melalui platform Microsoft Team. Pada kajiannya ini melibatkan 28 mahasiswa semester enam di Universitas Terbuka di Jember sebagai sampel kajian.

Hasil kajian tentang persepsi mahasiswa terhadap implementasi microsoft Team sebagai platform pembelajaran *online* menunjukkan bahwa platform Microsoft Team merupakan sebuah platform pembelajaran baru bagi mahasiswa sehingga mahasiswa termotivasi untuk mencoba platform ini untuk belajar dan berinteraksi. Dengan kata lain, platform Microsoft Team ini mengunggah partisipasi siswa dalam mempelajari materi dengan cara yang lebih modern, mudah, dan bisa diakses di mana saja. Hasilnya, mahasiswa tersebut menjadi lebih mudah dalam memahami mata pelajaran yang sedang dipelajari karena ada video dan fitur lainnya yang dapat diakses berkali-kali dan kapan saja. Oleh karena itu, Rojabi menekankan pentingnya menginvestigasi persepsi mahasiswa sebagai bahan evaluasi terhadap implementasi Microsoft Team.

Dari ketiga literatur yang telah disebutkan diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa implementasi Microsoft Team sebagai platform pembelajaran *online* memberikan dampak atau pengaruh positif terhadap minat siswa, kemudahan, aksesibilitas, dan peningkatan prestasi siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan guru dapat dibaca ulang atau didengarkan berulang kali. Selain itu, platform ini juga memudahkan siswa untuk bertanya tanpa perlu merasa malu terhadap guru atau dosennya dibandingkan bertatap muka langsung. Oleh karena itu, platform Microsoft Team memiliki keunggulannya tersendiri dalam mewadahi proses belajar siswa secara interaktif (*online*).

3.5. Kesimpulan

Microsoft Team merupakan sebuah platform pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Platform ini menyediakan fitur-fitur untuk pendidik membuat kelas virtual melalui sebuah team atau kelas bersama siswa atau mahasiswanya. Tersedianya berbagai fitur dalam aplikasi ini memudahkan pendidik dan siswa untuk melaksanakan kegiatan kelas. Siswa dengan mudahnya dapat mengakses materi yang diberikan gurunya dan membukanya berulang kali sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh guru atau dosen bisa dengan mudah berbagi dokumen, video, dan audio kepada siswa atau mahasiswanya sehingga materi yang diajarkan tidak akan hilang dibanding metode ceramah langsung. Dengan fasilitas ini juga, siswa dapat dengan mudah mengirimkan hasil pekerjaan rumahnya (PR) dan latihan kepada gurunya sehingga memudahkan guru atau dosen menyusun dan menilai hasil pekerjaan siswa atau mahasiswanya.

Tambahan pula, selain kemudahan untuk berbagi materi dan tugas, Microsoft Team juga mempermudah guru atau dosen untuk melakukan diskusi melalui fasilitas Chat bersama siswa atau mahasiswanya dalam Team. Siswa juga tidak perlu malu atau segan untuk bertanya karena mereka dapat menuliskan pertanyaannya di diskusi team. Dengan adanya diskusi team ini, ruang diskusi yang disediakan Microsoft Team ini juga dapat digunakan antar sesama siswa atau mahasiswa untuk diskusi kelompok. Dengan kata lain, ruang lingkup yang fleksibel untuk berdiskusi memberikan kemudahan bagi siswa untuk bertukar pikiran dan melakukan kolaborasi secara berkelompok (*Collaborative learning team*) sehingga siswa bisa lebih aktif dan memiliki tanggung jawab terhadap team nya masing-masing dalam diskusi.

Implementasi Microsoft Team tidak hanya digunakan untuk salah satu jurusan atau mata pelajaran saja. Tetapi juga dapat digunakan untuk berbagai disiplin ilmu seperti matematika, bahasa Inggris, ilmu sosial, ilmu alam, dan lain sebagainya, bahkan bisa digunakan untuk ekstrakurikuler seperti materi pramuka dan Palang Merah Remaja (PMR). Selain itu, Microsoft Team dapat

dijadikan sebagai ruang interaksi antar siswa atau mahasiswa untuk belajar secara mandiri bersama teman-teman sekelasnya. Secara keseluruhan terlepas dari segala kekurangannya, Microsoft Team membantu pendidik dan siswanya untuk melaksanakan proses mengajar dan belajar yang inovatif dan mudah di akses di mana saja dan kapan saja.

BAB 4

PENGUNAAN PLATFORM SCHOOLOGY

4.1. Tentang Schoology



Pendidikan merupakan suatu hal penting yang harus Sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System*), menghubungkan sesama, konten, dan sistem yang mendorong kemajuan pendidikan. Salah satu contohnya adalah Schoology. Schoology merupakan sebuah situs web atau alternatif lain dari ruang kelas yang dilakukan secara *online* atau lingkungan belajar virtual (VLE) untuk institusi pendidikan. Schoology memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan mengelola konten mereka.

4.2. Keuntungan Dari Schoology

Schoology menawarkan banyak fitur atau fasilitas yang dapat dinikmati dan membantu kita dalam proses pembelajaran baik untuk guru dan siswa. Apa keuntungan dari web ini? Berikut penjelasannya:

1. Dapat tetap terhubung.
Guru dapat mengatur semua kegiatan untuk siswa baik kelompok/ pembaharuan kelas, menjadi *host* untuk *live chat*, dan dapat sekaligus memberikan komentar.
2. Memperpanjang waktu kelas.
Siswa dapat melihat pertanyaan secara *online*, belajar secara individu dan membuat grup dengan teman setiap saat.
3. Dapat diakses di mana pun dan kapan pun.
Mudah untuk diakses siswa di mana pun mereka berada dan kapan pun yang mereka inginkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka.
4. Tersedia untuk iOS dan perangkat Android.
Dapat digunakan secara gratis dengan mengunduh di ponsel atau diakses di PC, karena Schoology memang aplikasi untuk Android dan iOS. Tak jarang Schoology sering melakukan *update* (pembaharuan).

Fitur-fitur yang dimiliki oleh Schoology meliputi:

- Kursus (*course*), adalah fasilitas untuk membuat kelas untuk setiap mata pelajaran.
Misalnya, mata pelajaran kimia, biologi, atau matematika.
- Grup (*group*), adalah fasilitas untuk membuat grup belajar.
- Sumber Belajar (*resources*).

Di menu Kursus (*Course*) anda dapat membuat pertanyaan, kuis atau berlatih dalam bentuk pilihan ganda, mencocokkan, benar atau salah, dan lain-lain. Keuntungan dari pertanyaan *online* di situs Schoology adalah bahwa kita tidak perlu repot untuk memeriksa pertanyaan yang telah dikerjakan oleh siswa. Pertanyaan/tugas dapat dikerjakan oleh siswa di rumah dan guru dapat mengontrol hasil pekerjaan siswa di mana saja dan kapan saja.

Keuntungan lain dari Schoology adalah bahwa ada fasilitas untuk daftar kehadiran yang dapat digunakan untuk memeriksa kehadiran setiap siswa (seperti di kelas). Fasilitas analitik (*Analytics*) tersedia untuk melihat/mengontrol aktivitas setiap siswa di setiap tugas, kursus, diskusi, dan sebagainya. Dengan kata

lain, fasilitas analitik ini dapat digunakan untuk melihat apa yang siswa lakukan ketika mereka sedang login.

Hal penting disini adalah Gradebook (sejenis rapor). Orang tua bisa melihat semua nilai-nilai tugas siswa, entah siswa mengatur agar orang tuanya bisa atau tidak bisa melihat daftar nilai tersebut. Apabila nilai sudah dimasukkan ke Schoology, maka nilai tersebut akan tercatat dalam Gradebook.



Fasilitas yang disediakan oleh Schoology juga terdapat dalam bentuk blog yang berguna untuk memposting/menerbitkan pelajaran pada akun yang mereka miliki di Schoology. Siswa juga dapat mengirim pesan/obrolan di mana saja, melalui pesan langsung yang tersedia.

Kelebihan lainnya adalah bahwa guru atau siswa dapat memposting status atau pemikiran dalam kelompok atau kursus yang tersedia. Ternyata kita juga dapat berbagi posting ke beberapa media sosial seperti Twitter dan Facebook.

4.3. Langkah-Langkah Untuk Membuat Akun

4.3.1. Langkah Membuat Akun Guru

- Step 1: Kunjungi situs resmi Schoology
- Step 2: Setelah itu, di halaman tersebut akan tertera tombol daftar/ sign up. Tekan tombol tersebut



- Step 3: Setelah anda menekannya, akan muncul 3 pilihan yaitu Instructor (pengajar), Student (siswa), dan Parents (induk). Pilih instructor/pengajar.



- Step 4: Setelah anda menekan pilihan tersebut, anda akan dilampirkan kolom biodata yang bisa anda isi, dianjurkan untuk diisi sesuai identitas anda.



The screenshot shows a mobile browser interface for the Schoology website. The address bar displays 'https://app.schoology.com/'. The page has a blue header with the 'schoology' logo. Below the header, the title 'Mendaftar untuk Schoology' is visible. The registration form includes several input fields: 'Email (wajib)', 'Nama keluarga', 'Alamat email', 'Kode sekolah', and 'Identifikasi guru'. There is a checkbox for 'I'm not a robot' and a 'Daftar Sekarang' button. At the bottom, there are links for 'Ketahui lebih lanjut tentang Schoology' and 'Desain & Pengembangan: BOSTAR, Alana'.

- Step 5: Setelah anda mengisi biodata anda, anda akan diberikan pertanyaan tentang lokasi anda mengajar. Harap isi sesuai dengan lokasi anda.



The screenshot shows a confirmation screen with a green checkmark and the text 'Terima kasih telah mendaftar!'. Below this, the question 'Di mana Anda mengajar?' is displayed. The form contains four fields: 'Negara: *' with a dropdown menu showing 'Amerika Serikat', 'Negara: *' with a dropdown menu showing 'Pilih negara bagian', 'Kota:' with an empty text box, and 'Sekolah: *' with a text box containing the placeholder 'Enter your school name or zip/postal code' and a search icon.

- Step 6: Setelah anda melakukan step-step tersebut, anda sudah memegang akun anda sebagai Guru.

4.3.2. Langkah Membuat Akun Siswa

- Step 1: Kunjungi situs resmi Schoology
- Step 2: Kemudian tekan tombol Daftar/Sign Up.



- Step 3: Setelah anda menekan tombol tersebut, akan muncul 3 pilihan yaitu Instructor (pengajar), Student (siswa), dan Parents (induk). Pilih student/ siswa.



- Step 4: Setelah itu, anda akan disajikan kolom, kolom tersebut dapat diisi dengan kode yang sudah diberikan oleh guru anda.



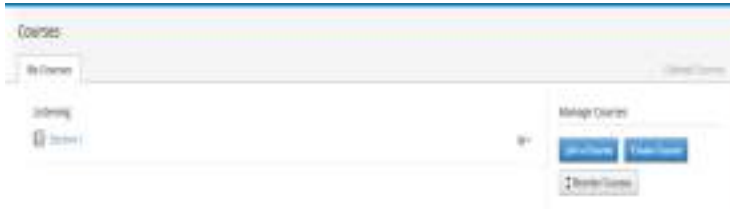
- Step 5: Setelah anda mengisi kolom tersebut, akan muncul kolom untuk mengisi biodata anda. harap diisi sesuai dengan identitas anda. Setelah itu tekan tombol daftar/register



- Step 6: Anda sudah berhasil membuat akun sebagai murid.

4.4. Cara Membuat Kelas Di Schoology.

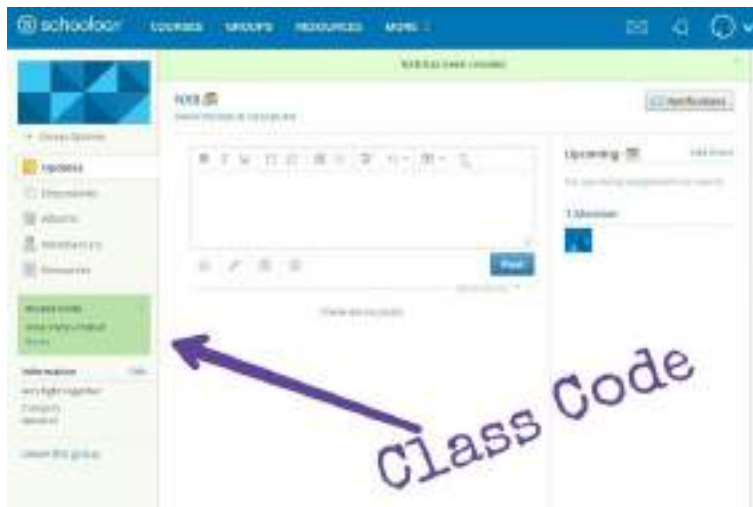
- Langkah pertama, arahkan kursor ke pilihan "My Course" dan klik tombol "Create Course" di sisi kanan halaman;



- Beri nama pada kolom "Course Name" dan "Section Name". kemudian pilih area subjek dan tingkat kursus;



- Klik tombol "Create" dan Anda dapat melampirkan data atau tugas apa pun di halaman "Course" yang Anda buat.
- Anda perlu memperhatikan "Access Code" yang menunjukkan kode kelas yang akan diberikan kepada siswa saat akan bergabung dalam kelas.



4.5. Cara Penggunaan Aplikasi

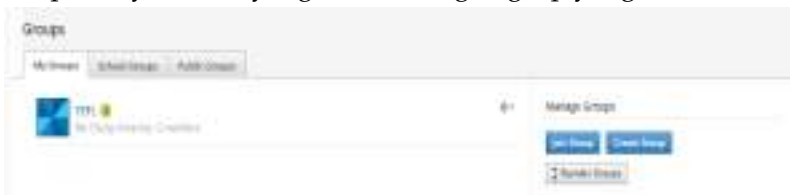
Sebelum memperkenalkan lebih jauh tentang fitur-fitur aplikasi Schoology dalam mendukung proses pembelajaran, kami akan menunjukkan bagaimana cara membuat "Group" sebagai lingkup yang lebih kecil setelah "Course" atau kelas untuk melampirkan berbagai jenis data dan tugas.

- Langkah pertama, masuk dengan menggunakan akun guru.
- Setelah masuk, Anda akan melihat halaman "Home" Anda. Di bagian atas, Anda akan melihat beberapa ikon seperti Home, Courses, Groups, dan Resources. Klik "Groups" lalu pilih "My Groups" di sebelah kanan halaman Groups.



- Pilih opsi "Create Group" di bagian kanan halaman My Group.

- Lengkapi informasi yang dibutuhkan seperti nama, deskripsi, dan pertanyaan lain yang terkait dengan grup yang akan dibuat.



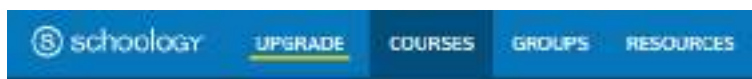
- Setelah seluruh informasi terisi, klik "Create" untuk menyelesaikan proses membentuk grup.
- Di sebelah kiri halaman grup, terdapat pula "Access Code" yang akan menunjukkan kode grup Anda.



4.5.1. Membuat Tugas

"Assignment" digunakan untuk memberikan daftar tugas yang dikerjakan secara daring. Tugas bisa berbentuk soal maupun instruksi untuk mengerjakan sesuatu berdasarkan materi yang sudah dibahas dalam proses belajar mengajar. Untuk membuat tugas, ada beberapa langkah yang harus diperhatikan:

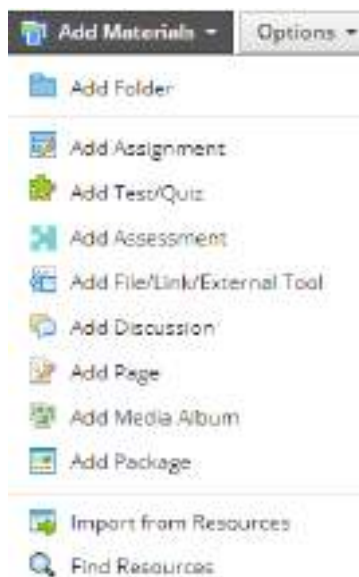
- Langkah pertama, silahkan arahkan kursor ke halaman "Course",



Courses



- Pilih tombol "Add Materials", dan pilih "Add Assignment" yang tertera,



- Anda dapat melanjutkan dengan mengisi data yang dibutuhkan pada kolom "Create Assignment" dengan:
 - ✓ Mengisi nama atau tema dari tugas yang akan diberikan.
 - ✓ Mengisi kolom "Description", yang terdiri dari soal, instruksi, atau arahan yang dibutuhkan siswa Anda untuk menyelesaikan tugas.
 - ✓ Mengatur Due Date, Category, Period, Factor, Scale/ Rubric, dan Learning Objective sehingga siswa Anda mendapatkan informasi dan prosedur yang rinci dalam mengerjakan tugas.

Create Assignment

Name: Teaching Objectives

Description:

You are required to create your learning objectives based on the capstone report.

Please prepare the following questions:

1. State your learning objectives (verb).

2. Choose the cognitive level and the focus on according to your objectives.

3. Explain about how do you make up questions reflecting your objectives.

Due date: 10/20/2024 1:00 PM

Category: Assignment

Period: No grading period

Factor: 1.00

Scale/Rubric: None

- Ada beberapa fitur pada pilihan "Options" (penjelasan dari ikon sebelah kiri ke kanan):

Options: Individually Assign Lock Group

Create Cancel

- ✓ Individually Assign, untuk menampilkan tugas kepada anggota kelas atau penilaian kelompok.
- ✓ Lock, untuk menghindari siswa terlambat dalam pengumpulan tugas. Anda dapat mengunci tugas setelah batas tenggat waktu yang sudah ditetapkan.

- ✓ Enable Submissions, untuk menyediakan tempat pengumpulan tugas siswa. Anda dapat menonaktifkan pengumpulan jika tugas tidak memenuhi ketentuan.
- ✓ Publish to students, untuk memunculkan atau menyembunyikan tugas dari pandangan siswa.
- ✓ Grade Statistics, ikon ini menampilkan statistik atau data tugas-tugas kepada siswa. Ikon ini terletak di atas ikon pengumpulan tugas.
- ✓ Enable Comments, untuk memberi akses kepada siswa agar dapat memberikan komentar seputar tugas.
- Setelah melengkapi keterangan tugas, klik "Create" untuk menyelesaikan proses penyusunan tugas.

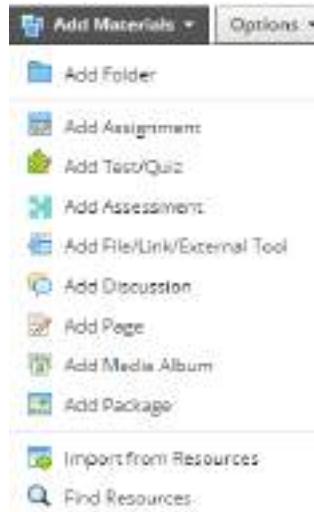
4.5.2. Menyiapkan Konten Video

Selain membuat tugas, Anda juga dapat melakukan interaksi dengan siswa melalui diskusi untuk mengukur keaktifan dan respons siswa. Anda dapat menugaskan siswa untuk menonton video penjelasan Anda dan melibatkan siswa untuk memulai pembahasan. Strategi pembelajaran ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi.

- Langkah pertama, arahkan kursor ke halaman "Course",



- Pilih tombol "Add Materials", dan pilih "Add Discussion" yang tertera,



- Anda bisa mengisi formulir “Discussion” yang dilengkapi dengan keterangan Title, Description, Due Date, dan lain-lain.

 A screenshot of the 'Create Discussion' form in the Schoology interface. The form has a title field, a description field, and a due date field. The title field is filled with 'Novel PUSUK'. The description field contains a sample text about a novel. A red box highlights the 'Insert Content' button in the description field.

- Klik "Insert Content" dan pilih "Image/ Media" untuk melampirkan video materi.
- Klik "Create" untuk menyelesaikan proses membuat kolom diskusi.



- Berikut adalah tampilan halaman Diskusi dengan konten video:



4.5.3. Mengetahui Hasil Belajar Siswa

Schoology merupakan aplikasi telah memperkenalkan strategi baru sebagai alternatif pengajaran kelas *online*. Melalui aplikasi pembelajaran ini, kita difasilitasi oleh berbagai jenis fitur yang mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan dapat menghemat waktu. Kita sebagai guru dapat membuat tugas dan mengatur rubrik penilaian sendiri sehingga kita dapat melihat langsung perkembangan skor siswa. Kita akan mengetahui siswa mana yang membutuhkan lebih banyak latihan atau materi pendukung lainnya.

Selain itu, sebagai guru, kita dapat melampirkan berbagai jenis data yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran. Lampiran materi ini akan membantu siswa saat meninjau kembali materi pelajaran sebelumnya. Meskipun tidak difasilitasi dengan fitur "video conference", kita tetap bisa berinteraksi langsung dengan siswa kami melalui diskusi dan live comment di halaman "Group". Fitur ini akan memudahkan kita untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa akan materi dan memantau keaktifan mereka sehingga guru atau pendidik dapat dengan mudah mengetahui hasil belajar siswa beserta prosesnya. Penilaian juga dapat dilakukan melalui platform ini dari hasil belajar siswa yang sudah diketahui.

4.6. Implementasi Platform Schoology Dari Berbagai Literatur

4.6.1. Literatur Pertama

Salah satu peneliti yang mengimplementasikan Schoology dan mengkajinya adalah ibu AINU (2021) yang berjudul *Penerapan Media Pembelajaran Schoology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Pada kajiannya ini, AINU (2021) menjelaskan hasil dari implementasi schoology dan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Sebanyak 28 mahasiswa dari prodi Pendidikan Matematika dilibatkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai subjek penelitian terhadap implementasi platform Schoology. Sedangkan pengambilan data dilakukan observasi dan tes terhadap mahasiswa yang menggunakan Schoology sebagai platform pembelajarannya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa kendala yang ditemukan saat belajar tatap muka secara tradisional. Hal ini karena pada saat kegiatan belajar tatap muka dilaksanakan, ada beberapa siswa yang lambat atau lamban dalam mencatat hal-hal penting dikelas sehingga siswa tersebut sering ketinggalan beberapa materi untuk dipelajarinya lagi di rumah. Selain itu, siswa juga sering tidak mencatat pada saat diskusi dikarenakan fokus pada diskusi sehingga ada beberapa hal penting dalam diskusi tidak dicatat siswa atau mahasiswa. Belum lagi sering ketinggalan dalam mencatat hal penting yang disampaikan oleh guru secara verbal dikelas. Hal ini tentu saja akan menjadi masalah bagi proses belajar siswa karena mereka tidak memiliki cukup catatan atau referensi primer untuk dipelajari nanti. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah platform yang dapat membantu siswa untuk tetap mendapatkan materi primer dari gurunya sehingga siswa bisa mempelajari ulang materi pelajaran dirumahnya masing-masing. Salah satu platform pembelajaran yang diimplementasikan oleh ibu untuk mengatasi kendala-kendala ini adalah platform Schoology.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa pada siklus pertama hasil belajarnya adalah 42% (skor tertingginya

88) dengan skor rata-rata 73,39. Sedangkan pada siklus kedua, hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan platform Schoology meningkat secara drastis, yaitu sebesar 93%. Begitu pula skor tertinggi mahasiswa meningkat menjadi 90 dengan skor rata-ratanya sebesar 85,14. Dari hasil ini, peningkatan persentase skor rata-rata mahasiswa sebesar 51%. Dari hasil penelitian atau kajian ini, dapat ditemukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang drastis antara siklus pertama dan siklus kedua setelah menggunakan platform Schoology dalam pembelajarannya. Hal ini dikarenakan Schoology mempermudah mahasiswa yang menggunakan platform ini untuk mencari materi utama atau primer yang disampaikan guru melalui fitur-fitur yang menyimpan materi tersebut.

Tambahan pula, mahasiswa juga dapat mempelajari ulang materi yang sudah disampaikan oleh guru melalui platform Schoology. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi tersebut, menyalinnya, mempelajari di rumah, bahkan bisa bertanya kepada grup kelasnya di platform Schoology. Dengan hasil kajian dan temuan ibu Aini (2021) ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah menggunakan platform pembelajaran Schoology.

4.6.2. Literatur kedua

Literatur kedua yang membahas tentang implementasi Schoology adalah Dewi, R., Adnyani, & Piscayanti (2018) yang berjudul *Students' Perception on The Design of Asynchronous Online Discussion Using Schoology in English Language Education Ganesha University of Education*. Pada literatur kedua ini, penulis berusaha untuk menginvestigasi persepsi mahasiswa pada desain diskusi *online* tidak serempak (asynchronous) menggunakan Schoology. Kajian ini dilatarbelakangi oleh perubahan kurikulum yang mendorong setiap perguruan tinggi untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya. Salah satu implementasi teknologi dalam proses pembelajaran yaitu implementasi platform Schoology. Oleh karena itu, kajian ini sangat penting untuk melihat

dan mengetahui seberapa besar pengaruh dari implementasi Schoology terhadap peningkatan mahasiswa baik dari segi hasil belajar maupun prosesnya.

Dalam kajiannya ini, si peneliti melibatkan 2 dosen yang mengimplementasikan Schoology sebagai platform mengajar dan belajar terhadap mahasiswanya. Selain itu, survey juga dilaksanakan terhadap 100 mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) Universitas Ganesha. interview juga dilaksanakan terhadap enam mahasiswa untuk menggali data yang lebih dalam dan akurat. Hasil dari kajian ini menghasilkan dua temuan utama. Temuan pertama dari kajian ini menunjukkan bahwa diskusi *online* tidak serempak (asynchronous) dalam ICT dan pembelajaran puisi secara umum memiliki perbedaan dalam hal fleksibilitas waktu, fleksibilitas tempat, instruksi, dan topik. Sedangkan temuan kedua menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap diskusi *online* tidak serempak (asynchronous) dari penggunaan platform Schoology.

Dari kajian ini, bisa kita simpulkan bahwa implementasi Schoology sebagai platform pembelajaran dari penggunaan platform Schoology. Dari kajian ini, bisa kita simpulkan bahwa implementasi Schoology sebagai platform pembelajaran dari penggunaan platform Schoology. Dari kajian ini, bisa kita simpulkan bahwa implementasi Schoology sebagai platform pembelajaran tidak serempak (asynchronous) memiliki pengaruh positif dan besar terhadap hasil belajar dan persepsi mahasiswa.

4.6.3. Literatur ketiga

Implementasi *Schoology* selanjutnya dilaksanakan oleh Ningsih, Suana, dan Maharta (2018) yang berjudul *Pengaruh Penerapan Blended Learning Berbasis Schoology terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Pada kajian ini, para peneliti ingin melihat dan mengetahui pengaruh dari *Blended Learning* yang berbasis implementasi platform *schoology* terhadap kemahiran berpikir kritis para siswa. Subjek kajian ini adalah siswa kelas XII IPA dari SMA Negeri 5 Metro melalui teknik sampel terpilih (*purposive*

sampling). Eksperimen ini tentunya dengan membandingkan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tentang kemahiran berpikir siswa yang dilibatkan. Oleh karena itu, kajian ini adalah penelitian eksperimen (*Experimental Research*).

Para peneliti (Ningsih, Suana, dan Maharta, 2018) melakukan kajian atau penelitian ini dilatarbelakangi oleh perubahan kurikulum di Indonesia (kurikulum 2013) yang menuntut guru untuk menyelenggarakan pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan kompetensi di abad ke-21. Kompetensi tersebut adalah Komunikasi (*Communication*), Kolaborasi (*Collaboration*), Kreatif (*Creative*), dan berpikir kritis (*Critical Thinking*). Dalam hal ini, para peneliti menekankan pada kompetensi berpikir kritis (*Critical Thinking*) dengan alasan masih rendahnya tingkat kritis siswa dalam berpikir pada mata pelajaran yang dipelajarinya. Akibatnya, banyak siswa yang kurang mandiri karena masih sangat tergantung pada ceramah gurunya dikelas tanpa mencari sumber-sumber atau menyimpulkan sendiri dari apa yang dipelajarinya dikelas.

Selain itu, hasil survey TIMSS (2015) juga menunjukkan bahwa Indonesia ada di peringkat yang sangat rendah yaitu 45 dari 48 negara. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan atau kemahiran siswa Indonesia berada pada tingkat kognitif yang sangat rendah dan memiliki kemahiran berpikir kritis yang sangat rendah pula. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan oleh peneliti ini adalah melatih berpikir kritis siswa dengan bantuan teknologi terkini (platform pembelajaran) yang aktual dan mudah digunakan, yaitu platform Schoology. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, platform Schoology ini memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan kolaborasi atau diskusi (Biswas, 2013) dengan fitur-fitur yang menarik sehingga siswa bisa menggunakannya untuk mengasah berpikir kritisnya tanpa dibatasi jarak dan waktu (di mana pun dan kapan pun).

Hasil dari kajian atau penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan perbedaan rata-rata kemahiran berpikir siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sangat signifikan.

Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi platform Schoology dengan blended learning memiliki dampak atau pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemahiran berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi Schoology sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran di abad ke-21 dan menunjang kegiatan blended learning dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, kritis, dan kolaboratif.

4.7. Kesimpulan

Proses belajar dan mengajar dengan mengintegrasikan teknologi sangatlah dibutuhkan di abad ke-21 ini. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi sudah masuk dalam sendi kehidupan masyarakat sehingga hendaklah dimanfaatkan sebaik mungkin untuk memudahkan akses mengajar dan belajar. Dalam hal ini, implementasi Schoology sebagai platform pembelajaran jarak jauh merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi dan informasi. Oleh karena itu, penerapan platform Schoology ini diharapkan bisa menunjang proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mudah diakses oleh siswa atau mahasiswa dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Implementasi dari schoology itu sendiri memiliki beberapa manfaat utama seperti: 1) dapat memperpanjang waktu kelas, 2) dapat selalu terhubung melalui live chat, 3) dapat membentuk grup belajar, 4) dapat diakses di mana pun dan kapan pun sesuai dengan kebutuhan siswa atau mahasiswa, 5) tersedia untuk iOS dan perangkat Android. Manfaat-manfaat yang didapatkan dari penggunaan Schoology ini sangat menunjang kebutuhan pembelajaran di abad ke-21, yaitu yang terdiri dari empat kompetensi atau dikenal dengan 4C (*Communication, Collaboration, Creativity, and Critical thinking*). Oleh karena itu, pemanfaatan platform Schoology sebaiknya disebarluaskan dan diajarkan cara penggunaannya agar muncul kreativitas dalam pengajaran dan pembelajaran yang berdampak pada minat, motivasi dan prestasi belajar siswa.

Selain itu, dengan kemudahan akses untuk Android memudahkan peserta didik untuk menggunakan platform Schoology ini. Dengan demikian, peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi, video, dan berdiskusi tentang materi yang diajarkan bersama teman sekelasnya. Hal ini tidak hanya memudahkan peserta didik untuk berkolaborasi, tetapi juga mempererat hubungan siswa dengan teman sekelasnya. Secara keseluruhan, platform Schoology memiliki fitur-fitur yang memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses belajar dan mengajar yang memiliki akses yang lebih fleksibel dan terjangkau hanya dengan alat komunikasi Android di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, platform Schoology layak dijadikan platform pembelajaran *online* di abad ke-21 ini sebagai bentuk pengintegrasian dan pemanfaatan teknologi dan informasi.

BAB 5

PENGUNAAN PLATFORM MEMRISE

5.1. Tentang Memrise



Alasan mengapa penulis memilih Memrise sebagai aplikasi yang terpilih dikarenakan aplikasi Memrise memiliki fungsi yang cukup banyak. Selain itu, penulis juga dapat melakukan berbagai proses pengajaran seperti: mendengarkan, berbicara, dan menulis di waktu yang sama. Kemudian, setelah pengguna telah berhasil menjawab pertanyaan, mereka akan mendapatkan beberapa poin dan poin tersebut dapat memikat minat mereka untuk belajar lebih banyak dan lebih banyak lagi untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi. Selanjutnya, ada juga dua puluh dua bahasa lainnya yang disediakan oleh Memrise, akan tetapi penulis ingin menyebut hanya lima dari dua puluh dua bahasa tersebut. Lima bahasa yang ingin disebut penulis adalah: Bahasa Inggris, Bahasa Spanyol, Bahasa Jepang, Bahasa Mandarin, dan Bahasa Jerman. Jadi, selain

belajar Bahasa Inggris, Memrise juga dapat digunakan untuk mempelajari bahasa lain juga.

Untuk yang lebih lanjut, Memrise ditemukan oleh Edward Cooke di tahun 2005 dan pertama kali diluncurkan di bulan September tahun 2010. Memrise asalnya dari kota London, Britania Raya. Edward Cooke (atau yang lebih dikenal sebagai “Ed”) lahir pada tahun 1982 dan beliau adalah seorang Pengusaha. Ed juga dikenal sebagai penulis cerita *Remember: Learn the Stuff You Taught You Never Could*. Ed juga dikenal sebagai salah satu pendiri Memrise, sebuah platform pendidikan *online* gratis yang menggunakan teknik memori untuk mengoptimalkan pembelajaran. Teman Ed, Greg Datre dan Ben Whately juga menjadi pendiri Memrise. Sejak tanggal 1 Oktober 2012, ada 100 pengguna diperbolehkan untuk mendaftar aplikasi Memrise. Kini, aplikasi Memrise telah tersedia di toko aplikasi (untuk pengguna iOS) dan Play Store (untuk pengguna Android). Jika anda ingin mengakses aplikasi Memrise secara *online*, anda bisa menetik tautan memrise.com dan aplikasi tersebut akan segera muncul.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, Memrise adalah salah satu aplikasi terbaik yang dapat digunakan untuk mempelajari bahasa melalui platform dalam jaringan. Kini, penulis akan menunjukkan keuntungan yang didapatkan setelah menggunakan Memrise. Sebenarnya, Memrise tidak akan membuat para pelajar menjadi lancar dalam berbahasa asing, namun aplikasi ini sangat baik dalam membantu pembelajaran. Sejauh ini, situs web dan aplikasi Memrise dapat membantu mengingat karakter, kosakata, dan frasa. Memrise tidak hanya digunakan untuk belajar bahasa, namun juga dapat membantu belajar matematika, ilmu pengetahuan alam, ekonomi, dan sebagainya. Seperti sebagian aplikasi pembelajaran lainnya, para guru dapat membuat materi pembelajaran mereka sendiri, atau menggunakan materi yang telah dibuat dan dibagikan oleh pengguna lain aplikasi ini. Memrise menyatukan pertanyaan dan kuis, tidak seperti aplikasi *flashcard* lainnya.

Memrise memiliki konten baik untuk penutur bahasa Inggris maupun penutur bahasa lainnya. Beberapa kelas bahasa yang populer bagi penutur bahasa Inggris yaitu: Bahasa Arab, Bahasa Mandarin, Bahasa Denmark, Bahasa Belanda, Bahasa Jerman, Bahasa Italia, Bahasa Jepang, Bahasa Korea, Bahasa Norwegia, Bahasa Polandia, Bahasa Portugis, Bahasa Spanyol, dan Bahasa Turki. Bahasa-bahasa tersebut disorot karena popularitasnya dan mereka memiliki banyak konten yang sangat terstruktur serta dikembangkan oleh sumber terpercaya. Sebagai contoh, ketika mempelajari Bahasa Korea, para pelajar dapat memulai pelajaran yang dinamai Bahasa Korea 1, Bahasa Korea 2, Bahasa Korea 3 dan seterusnya. Tingkatan ini bukan dibuat oleh pengguna lain, melainkan oleh Memrise sendiri sehingga kualitasnya terjaga. Pada setiap pembelajaran, Anda dapat melihat nama pembuat di samping nama pelajaran tersebut. Di luar pelajaran bahasa yang dasar, terdapat banyak pelajaran yang lebih spesifik. Sebagai contoh, *slang* dalam Bahasa Korea dan 1000 Kata Korea Umum.

Memrise memiliki pelajaran untuk lebih banyak bahasa daripada yang sudah terdaftar. Selain itu, ada banyak pelajaran untuk bahasa-bahasa lainnya. Sebagai contohnya, penulis menemukan lebih dari 100 pelajaran untuk Bahasa Swahili 1, Bahasa Swahili 2, dan seterusnya. Contoh lainnya: terdapat berbagai pilihan untuk belajar alfabet Armenia, namun hanya beberapa pilihan jika pelajar ingin mengambil beberapa kata dari Cherokee. Penulis merasa terkesan dengan banyaknya bahasa yang disertakan.

Memrise merupakan aplikasi yang bermanfaat untuk mempelajari berbagai bahasa, terutama bagi para pemula yang sedang mempelajari karakter baru dan kosakata dasar. Aplikasi ini berbeda dari aplikasi *flashcard* biasa sehingga membuatnya lebih menarik. Para pelajar juga tidak merasakan perlunya melakukan pembayaran dalam aplikasi ini sebab semua fitur terbaik telah tersedia secara gratis. Bagi pelajar yang menginginkan fitur-fitur tambahan dapat menggunakan versi Pro dari aplikasi ini. Sebagai

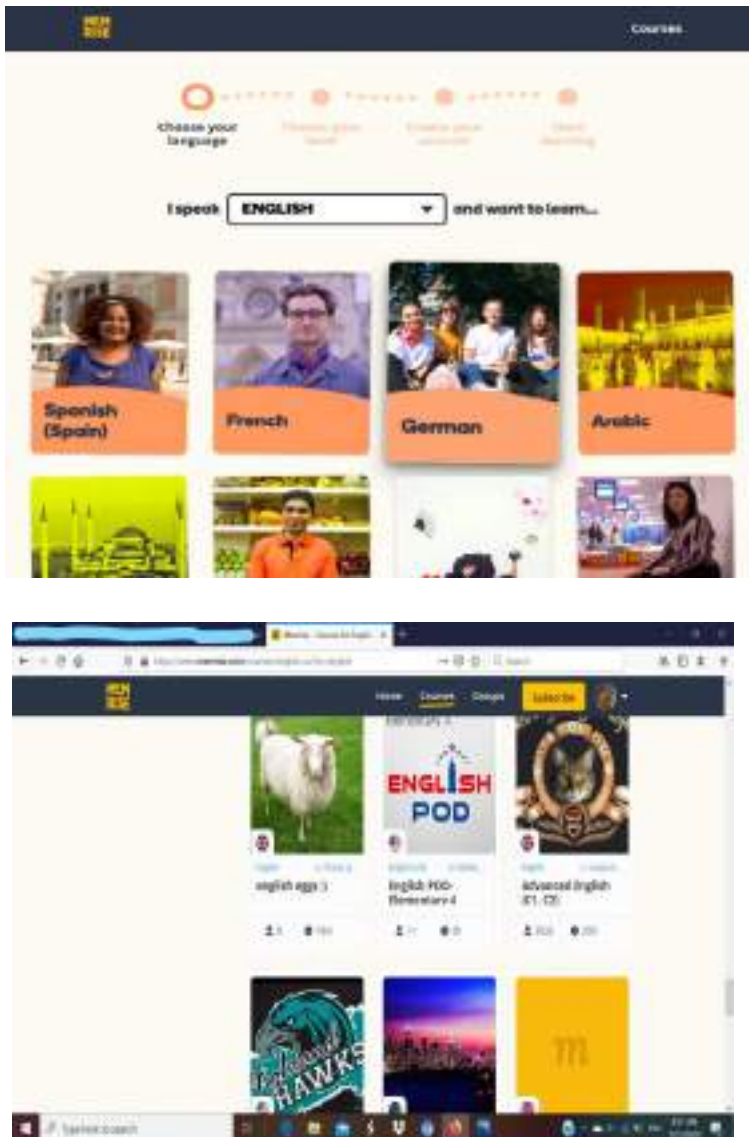
tambahan, Memrise dapat memikat minat pelajar dalam mempelajari bahasa dengan antusias. Akan terdapat beberapa level dalam tiap pelajaran seperti: mendengarkan, berbicara, dan menulis dalam berbagai bahasa. Kemudian setelah pengguna telah selesai menjawab pertanyaan, mereka akan diberikan poin yang bermaksud untuk memikat ketertarikan mereka dalam mencapai prestasi dan tingkatan yang lebih tinggi. Selain itu, Memrise memungkinkan pengguna untuk belajar dari tingkatan rendah atau mudah hingga tingkatan yang lebih tinggi, atau kembali ke tingkatan sebelumnya untuk meningkatkan pemahaman.

Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk mengulas kembali sesi yang telah lama tidak digunakan. Dengan demikian, para pengguna akan mendapatkan banyak keuntungan setelah menggunakan aplikasi ini dan seiring berjalannya waktu, pembelajaran melalui aplikasi ini akan semakin menantang. Selain itu, aplikasi Memrise juga dapat digunakan oleh guru atau tutor. Manfaat yang mereka dapatkan adalah mereka dapat menggunakan serangkaian materi yang ada di aplikasi Memrise, dapat menambahkan materi-materi baru untuk murid-muridnya apabila belum diajarkan sama sekali, serta aplikasi Memrise dapat memberikan penilaian yang lebih cepat sehingga tidak memakan waktu yang lebih lama untuk diberikan kepada murid-muridnya.

5.2. Cara Menggunakan Aplikasi Memrise

1. Masuk ke aplikasi Memrise dalam ponsel maupun perangkat komputer Anda. Anda dapat mengaksesnya melalui laman <https://www.memrise.com/> atau dengan memilih tautan berikut.

3. Setelah Anda selesai membuat akun, Anda akan dialihkan untuk memilih bahasa yang Anda gunakan serta bahasa yang ingin Anda pelajari.



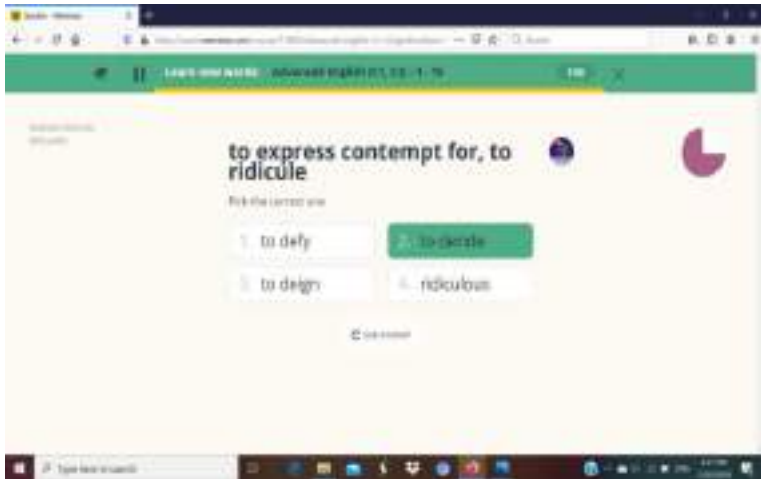
4. Anda diperbolehkan memilih sesi pembelajaran dari rentang waktu 5 hingga 45 menit sesuai dengan target yang ingin Anda

capai. Jumlah poin yang Anda hasilkan akan semakin meningkat seiring dengan bertambahnya intensitas waktu belajar Anda.



5. Pada sesi pembelajaran, Anda akan diarahkan untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Contohnya, jika Anda memilih untuk mempelajari Bahasa Inggris pada bidang akademik, Memrise akan memberikan pertanyaan yang sesuai terkait topik yang Anda pilih.



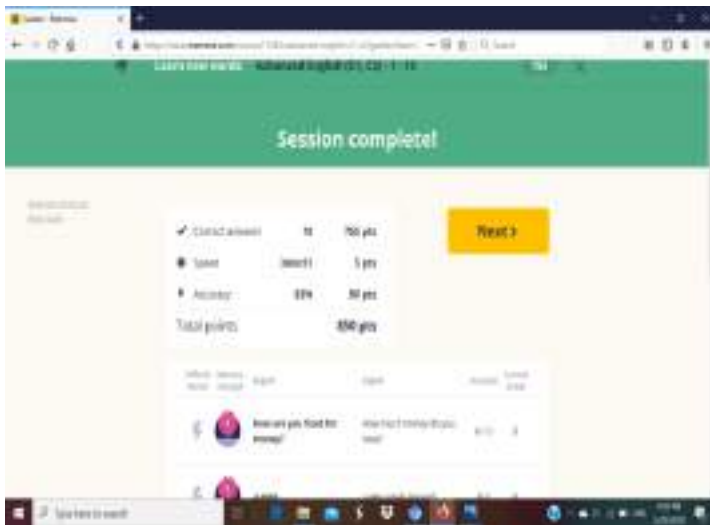


6. Jangan khawatir jika Anda tidak tepat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Poin Anda tidak akan berkurang jika Anda tidak tepat dalam menjawab pertanyaan. Namun sebaliknya, Memrise akan melakukan pengulangan (*review*) yang dilakukan tepat di tengah tengah sesi maupun pada sesi *review*.



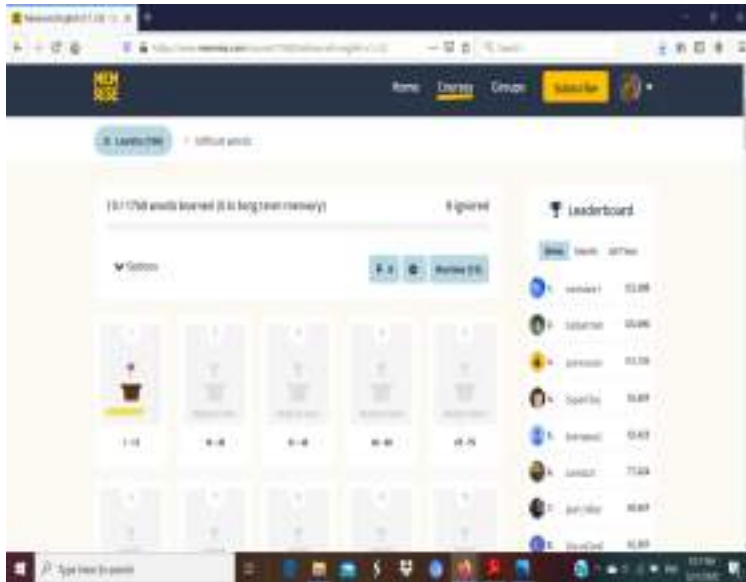
7. Setelah Anda menyelesaikan satu set soal dari Memrise, maka Anda akan diberikan sebuah laporan mengenai hasil kemajuan belajar Anda beserta poin yang Anda dapatkan. Hal ini juga

dilengkapi dengan jumlah jawaban yang benar, seberapa cepat waktu yang Anda butuhkan dalam menyelesaikan satu set soal serta ketepatan Anda dalam menjawab.

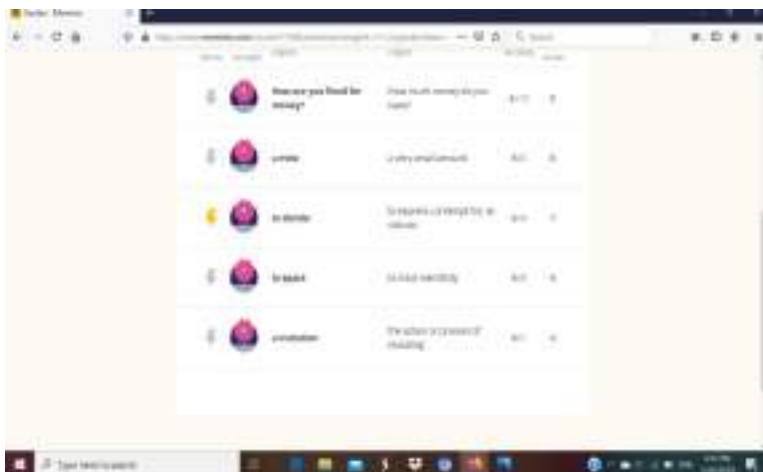


8. Untuk memastikan berapa jumlah kata yang telah Anda pelajari, Anda dapat mengeceknya pada bagian beranda (*home*) Memrise Anda, lalu pilih pembelajaran yang ingin Anda akses. Setelah itu, jumlah kata yang Anda pelajari dapat dilihat pada bagian pembelajaran (*courses*).





9. Untuk memudahkan Anda saat sesi pengulangan, Memrise akan menandai kosakata tertentu apabila terdapat jawaban yang salah dari kosakata yang sudah diberikan.



Selain hal di atas, Memrise juga menyediakan fitur khusus bagi Anda untuk memberikan materi pembelajaran yang Anda ajarkan melalui Memrise.

1. Dalam akun Anda, Anda perlu beralih akun dengan menggunakan fitur pembelajaran (*courses*) lalu pilih “Membuat pembelajaran” (*Create a course*).



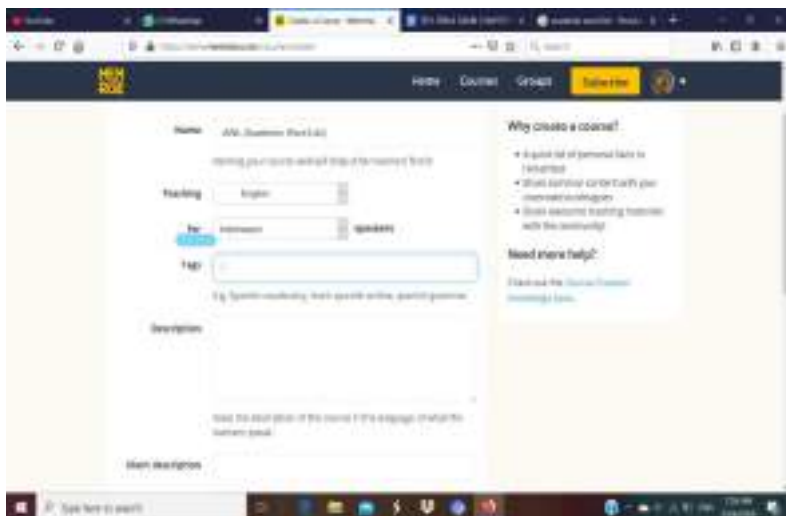
2. Setelah Anda memasuki bagian “membuat pelajaran”, Anda diharuskan untuk mengisi nama pembelajaran atau nama kursus yang ingin Anda ajar.



3. Pilih mata pembelajaran atau kursus yang ingin Anda ajarkan pada bagian pengajaran (*teaching*).



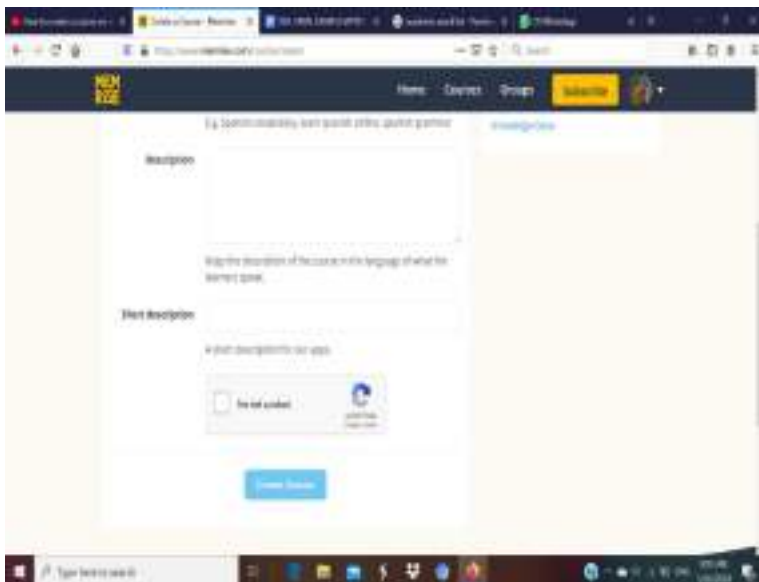
4. Setelah itu, tentukan target pengguna yang ingin Anda ajarkan. Disini kami memilih pengguna Indonesia sebagai target dalam memberikan pengajaran bahasa Inggris.



5. Anda juga dapat memberikan tagar untuk mata pelajaran atau kursus yang Anda ingin ajarkan pada bagian *Tags*. Hal ini dapat memudahkan pengguna dalam mencari pembelajaran Anda dengan adanya tagar.



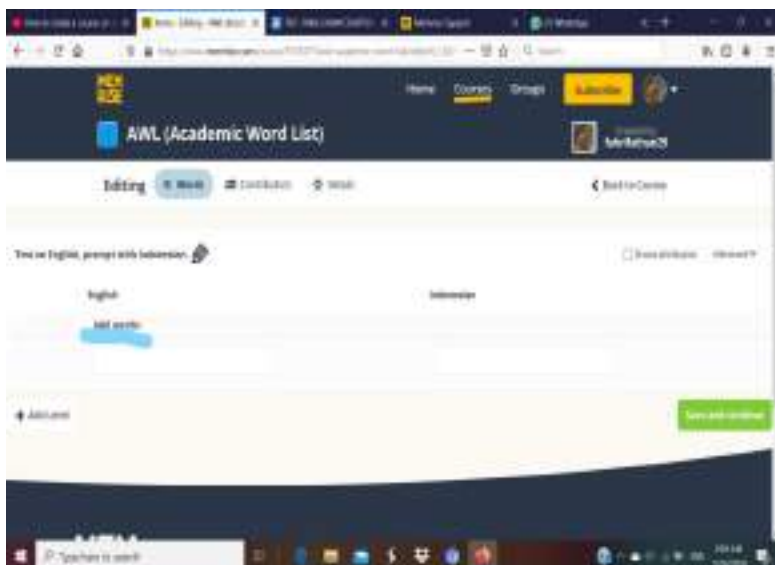
6. Tulislah deskripsi singkat mengenai pembelajaran yang ingin Anda ajarkan. Hal ini bersifat opsional.



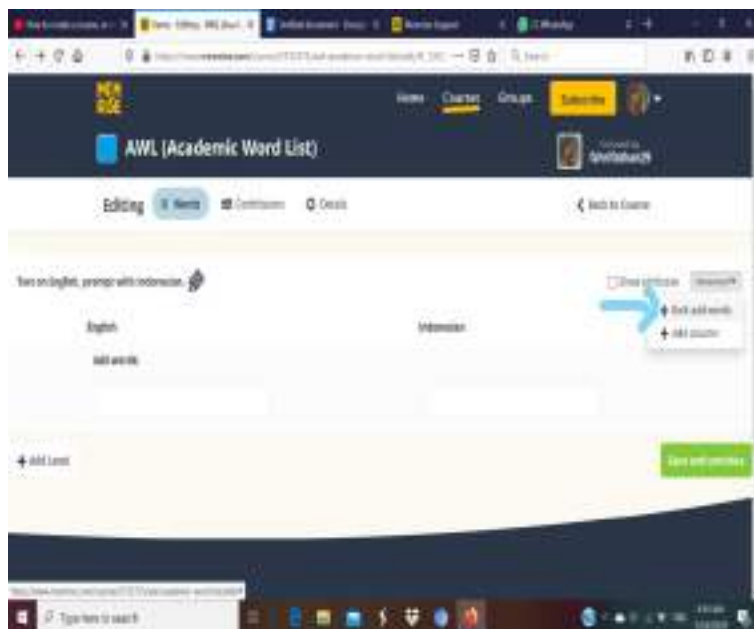
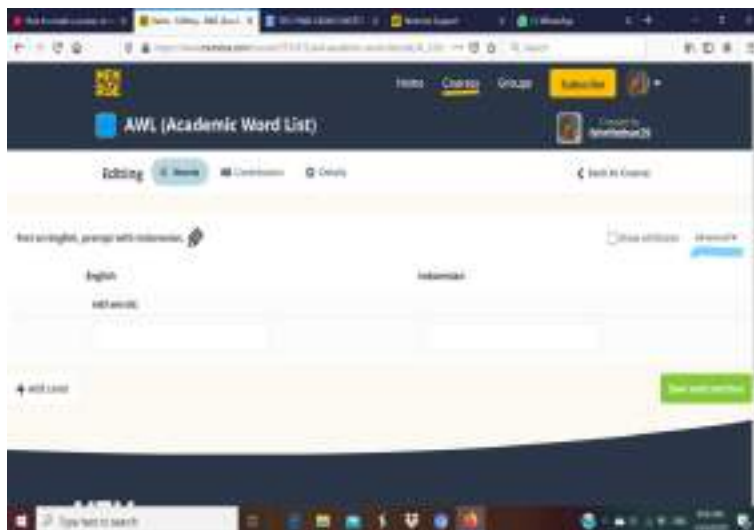
7. Lengkapi *captcha* yang sudah disediakan dan pilih *Create Course* untuk memulai dalam pembuatan pembelajaran Anda.



8. Pilih *Add Words* jika ingin menambahkan kosakata beserta padanannya dalam Bahasa Indonesia secara satu persatu.



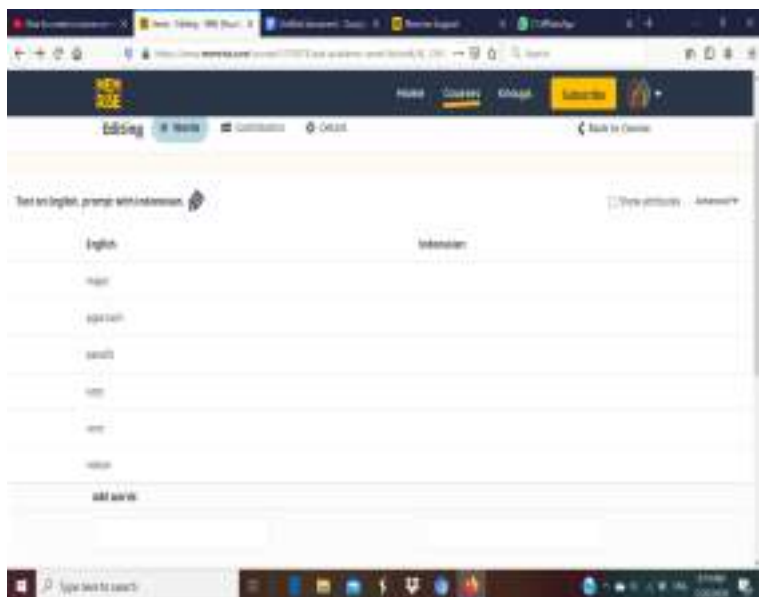
11. Cukup pilih menu *Advanced* yang terdapat di samping pojok kanan dan pilih *Bulk add words*.



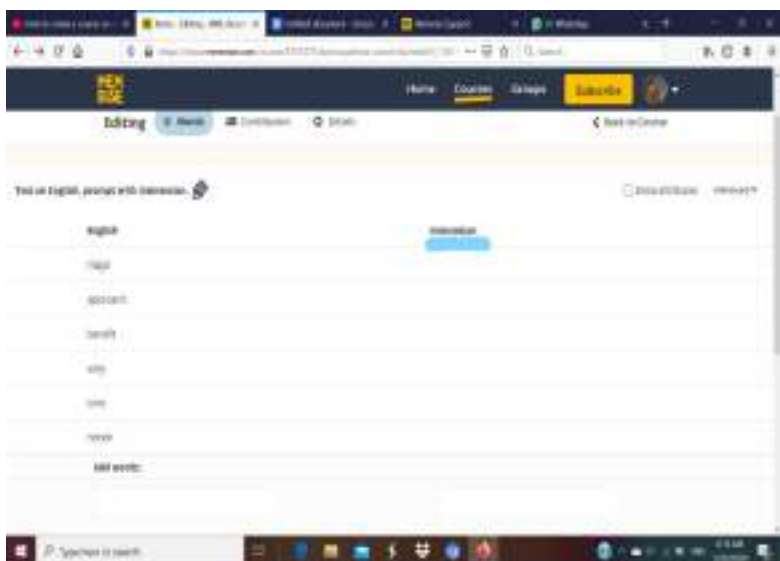


12. Lalu tempelkan (*paste*) data yang sudah Anda buat dalam fitur tersebut. Pilih fitur tambah (*Add*) dan data Anda akan diproses secara otomatis.

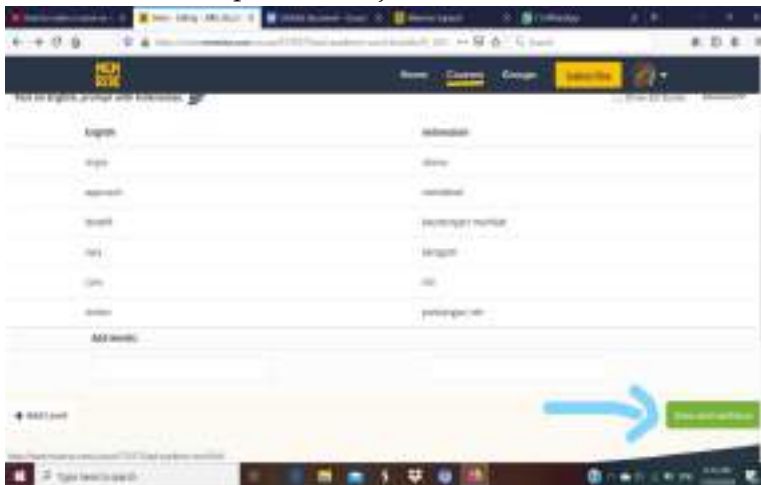




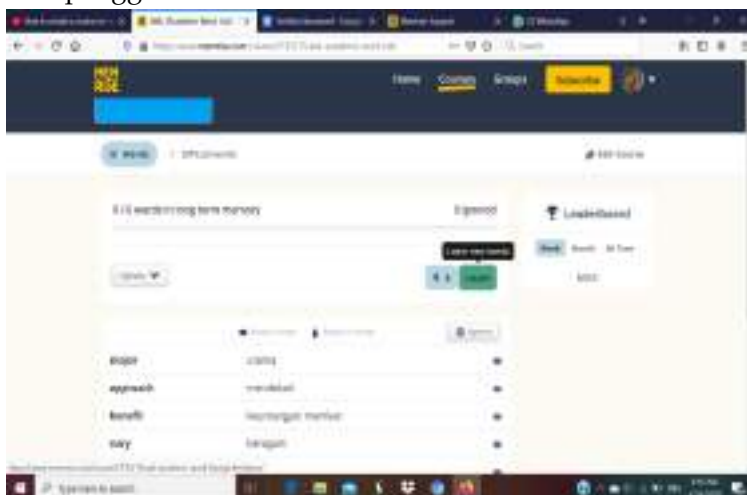
13. Masukkan daftar padanan kosakata dalam Bahasa Indonesia secara satu persatu.



14. Setelah semua data telah terisi sepenuhnya, Anda dapat memilih tombol simpan dan lanjutkan.



15. Hal terakhir yang Anda lakukan yaitu melakukan uji coba terhadap materi yang telah Anda berikan. Pilih pelajari kata baru (*Learn new words*) dan pembelajaran Anda dapat diakses oleh semua pengguna.





5.3. Manfaat Menggunakan Memrise

Dalam era globalisasi ini, belajar bahasa asing sangat penting karena termasuk sebagai salah satu *soft skill* yang kita butuhkan. Saat ini, belajar bahasa asing tidak dibatasi oleh waktu dan ruang. Kita dapat mempelajarinya melalui media *online* seperti Memrise. Melalui informasi yang sudah kita baca di atas, Memrise adalah aplikasi yang bagus untuk belajar bahasa asing. Selain itu, Memrise sangat membantu kita dalam menghafal karakter, kosakata, dan frasa. Aplikasi ini bukan hanya untuk belajar. Memrise juga bagus untuk membantu mata pelajaran lain seperti matematika, sains, ekonomi, dan sebagainya. Oleh karena itu, Memrise adalah aplikasi yang lengkap. Kita dapat mempelajari beberapa mata pelajaran sekaligus seperti apa yang telah kita pelajari di sekolah tetapi perbedaannya adalah di aplikasi Memrise kita dapat mempelajarinya melalui media *online*. Memrise dapat memikat minat peserta didik dalam belajar bahasa dengan antusias.

Dalam aplikasi ini, akan ada tingkatan dalam setiap pelajaran seperti: mendengarkan, berbicara dan menulis dalam setiap bahasa. Kemudian, setelah pengguna selesai menjawab pertanyaan, mereka akan mendapatkan beberapa poin yang dapat memikat minat mereka untuk belajar lebih banyak untuk mencapai

atau membuka level yang lebih tinggi. Singkatnya, Memrise adalah aplikasi seluler yang disarankan untuk belajar bahasa asing, dan aplikasi tersebut memiliki banyak fungsi. Jadi, kita hanya perlu satu aplikasi untuk mempelajari beberapa objek atau bahasa. Setelah mengikuti langkah-langkah atau tutorial untuk menggunakan aplikasi Memrise, pengguna dapat memulai pembelajaran. Untuk para guru atau tutor, mereka juga bisa membuat materi pembelajaran yang baru. Dengan melakukan hal tersebut, para guru atau tutor dapat memperbarui materi-materi yang akan mereka berikan bagi para pengguna. Mereka dapat mengembangkan berbagai macam materi baru dalam setiap mata pelajaran. Apabila pengguna sudah menyelesaikan satu tingkatan dalam satu mata pelajaran maka para guru atau tutor dapat memberikan materi lain beserta dengan penilaiannya. Dengan demikian para pengguna akan mendapatkan materi yang lengkap dalam setiap mata pelajaran.

5.4. Implementasi Memrise Dari Berbagai Literatur

5.4.1. Literatur pertama

Implementasi Memrise pada literatur pertama ini dilakukan oleh Esmaeili dan Shahrokhi (2020) dalam kajiannya yang berjudul *The Impact of Memrise Application on Iranian EFL Learners' Collocation Learning and Retention*. Kajian ini dilakukan dengan maksud untuk menginvestigasi dampak dari implementasi aplikasi Memrise pada mahasiswa di Iran khususnya tentang mata kuliah bahasa Inggris. Sebanyak 75 siswa yang belajar bahasa Inggris pada salah satu institusi swasta di Iran. Kajian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan penggunaan teknologi seiring perkembangan zaman untuk mempermudah pengajaran dan membuat sistem mengajar dan belajar yang lebih kreatif. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, para pendidik berusaha menggunakan berbagai aplikasi sebagai teknologi pembelajaran atau sebagai platform mengajar dan belajar. Salah satu aplikasi tersebut yaitu Memrise.

Platform Memrise merupakan platform yang digunakan untuk mempelajari bahasa asing. Dalam kajian ini, bahasa yang akan dijadikan objek penelitian adalah bahasa Inggris. Oleh karena itu, implementasi dari platform Memrise perlu dikaji lebih jauh lagi untuk mengetahui pengaruh, cara mengimplementasikan, strategi alternatif, dan kemanfaatan dari platform ini.

Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa aplikasi Memrise mempunyai dampak diferensial secara statistik pada pembelajaran kolokasi terhadap pelajar Iran. Tambahan pula, hasilnya juga menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skor post-test cepat bagi pelajar yang menerima pengajaran melalui aplikasi Memrise dan pelajar yang menerima pengajaran secara tradisional. Selain itu, hasil temuan juga menunjukkan bahwa secara statistik ada indikasi perbedaan yang signifikan antara skor post-test tertunda bagi pelajar yang menerima pengajaran melalui aplikasi Memrise dan pelajar yang menerima pengajaran secara tradisional. Semua skor ini didapatkan dari analisis data melalui aplikasi perangkat lunak SPSS. Dengan demikian, implementasi aplikasi Memrise memiliki dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar pelajar dan hasil belajarnya. Oleh karena itu, dari hasil kajian ini kita mengetahui bahwa aplikasi Memrise dapat membuat pembelajaran lebih variatif, kreatif, dan memotivasi siswa untuk belajar bahasa asing dengan cara yang menyenangkan dan fleksibel.

5.4.2. Literatur kedua

Pada literatur kedua, Melati dan Herlina (2019) melakukan sebuah kajian mengenai implementasi platform Memrise yang berjudul *Optimizing EIL Using "Memrise" as A Builder Students' Vocabularies*. Kajiannya ini bertujuan untuk mengoptimalkan bahasa Inggris sebagai bahasa International yaitu dengan membangun kosakata peserta didik melalui sebuah platform pembelajaran bahasa asing Memrise.

Kajian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan aplikasi *online* dalam pembelajaran bahasa Inggris yang menuntut

pendidik untuk juga menerapkan teknologi terkini untuk menciptakan proses belajar dan mengajar yang menyenangkan, cepat, dan mudah diimplementasikan. Akan tetapi, tidak semua platform pembelajaran bahasa bisa diimplementasikan dengan mudah oleh para pendidik. Salah satu platform pembelajaran yang menjadi fokus pendidik yang dikarenakan kemudahan dalam implementasinya untuk mengajar dan belajar adalah platform Memrise. Oleh karena itu, kajian ini berupaya untuk menjelaskan cara mengoptimalkan penguasaan pelajar terhadap kosakata bahasa Inggris melalui platform Memrise dan hasil setelah pelajar menggunakan platform ini.

Hasil dari kajian ini, Melati dan Herlina (2019) menjelaskan bahwa untuk mengoptimalkan penguasaan kosakata peserta didik melalui platform Memrise dapat dilakukan beberapa prinsip atau cara yaitu:

Pertama, guru seharusnya mempertimbangkan membuat sistem mengajar yang berbeda untuk target bahasa tertentu dan membagi prosedur belajar menjadi fase-fase yang berbeda. Kedua, guru mengarahkan konteks nyata dalam mengajar peserta didiknya sehingga siswa dapat menemukan sesuai apa yang dibutuhkannya dalam komunikasi nyata. Ketiga, mengkatagorikan penggunaan masing-masing fitur multimedia sesuai kebutuhan dan perkembangan informasi terkini. Keempat, konten yang akan diajarkan sebaiknya didesain dengan pertimbangan bagaimana membuat interaksi antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, serta antara siswa dan teknologi. Kelima, tidak mengubah seluruh kelas menjadi interaksi antara siswa dan teknologi, dengan kata lain platform teknologi yang digunakan sebagai penunjang kreatifitas dan motivasi siswa. keenam, guru sebaiknya memilih dan menggunakan metode yang cocok dengan perkembangan siswa, ketertarikan, level kemampuan, dan karekteristik siswa.

Terakhir, guru memilih dan membuat konteks komunikasi yang sesuai dengan lingkungan atau tempat tinggal siswa dan komunikasi yang biasanya mereka gunakan. Kedelapan, guru bahasa Inggris juga harus melibatkan rasa dan hati dalam

mengajar siswa melalui multimedia sehingga dapat merangsang perkembangan emosi siswa. Dengan demikian, kajian ini bisa digunakan pembaca atau pendidik sebagai referensi dalam mengimplementasikan platform Memrise pada proses pengajaran dan pembelajarannya untuk menunjang pembelajaran secara tradisional.

5.4.3. Literatur ketiga

Contoh implementasi platform Memrise dilaksanakan oleh Aminatun and Oktaviani (2019) yang berjudul *Memrise: Promoting Students' Autonomous Learning Skill through Language Learning Application*. Kajian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi implementasi aplikasi pembelajaran bahasa yang bernama Memrise untuk meningkatkan keterampilan belajar Inggris secara otonomi atau belajar secara mandiri di luar kelas. Sebanyak 18 pelajar manajemen yang dilibatkan dalam kajian ini.

Kajian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pelajar yang mana para pelajar membutuhkan pembimbingan atau panduan belajar secara mandiri. Akan tetapi, hal tersebut sulit dilakukan oleh pelajar karena kurangnya kesadaran siswa, kurangnya pengetahuan tentang konsep belajar sendiri, terbiasa belajar dari ceramah dosen, dan kurangnya platform untuk diskusi. Oleh karena itu, para peneliti ini memilih dan menggunakan platform Memrise sebagai platform yang dapat mengatasi masalah tersebut dan menjadi platform pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri (secara otonomi). Selain itu, Memrise bisa dijadikan sebagai platform diskusi yang interaktif, informatif, dan fleksibel digunakan kapan pun dan di mana pun.

Hasil dari analisis terhadap pelajar melalui survei dan wawancara menunjukkan bahwa platform Memrise membantu para pelajar dalam menguasai bahasa Inggris khususnya dalam hal peningkatan kosakata mereka. Hal ini dikarenakan platform ini dapat diakses di mana pun dan kapan pun yang siswa mau, sehingga akan memudahkan pelajar untuk belajar secara mandiri sesuai apa yang dibutuhkan mereka. Dengan kata lain, pelajar

dapat berkolaborasi, berdiskusi, mengirim dan menerima informasi mengenai materi, dan mengerjakan latihan soal bersama antar pelajar itu sendiri. Kegiatan ini tentunya akan mendorong siswa secara tidak sadar untuk belajar secara mandiri bersama teman sekelasnya tanpa harus menunggu ceramah dosen sehingga bisa membuat pelajar lebih aktif dan kreatif. Dari kajian yang dilakukan oleh para peneliti ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi dari platform Memrise di luar kelas sangat membantu pelajar dalam menguasai kosakata bahasa Inggris secara mandiri, menyenangkan, dan fleksibel.

5.5. Kesimpulan

Penguasaan bahasa asing sangatlah penting di era globalisasi ini, apalagi di abad ke-21 ini sudah terjadi perkembangan teknologi dan pertukaran informasi yang sangat pesat. Platform Memrise memiliki kapasitas sebagai platform pembelajaran untuk mendukung penguasaan bahasa asing di abad ke-21 ini. Setiap pengguna akan menemukan pembelajaran banyak bahasa di Memrise. Salah satu bahasa yang paling populer dan diminati adalah bahasa Inggris. Akan tetapi, tidak tertutup kemungkinan ada beberapa bahasa asing yang diminati juga seperti bahasa Jepang, Spanyol, Italia, Arab, dan Korea. Semua pembelajaran bahasa asing ini bisa ditemukan di Memrise dengan fitur-fiturnya yang sederhana dan mudah dipahami penggunaannya. Kemudahan yang dimiliki platform Memrise ini menjadikan platform ini banyak yang diminati para pembelajar bahasa asing. Mengingat pentingnya penguasaan bahasa asing di era digital ini, Memrise bisa menjadi salah satu platform pembelajaran bahasa asing yang menarik dan mudah di akses di mana pun dan kapan pun.

Pembelajaran bahasa asing menggunakan platform Memrise akan memberikan nuansa berbeda dibandingkan pembelajaran secara manual bagi penggunanya terutama siswa. Hal ini dikarenakan fitur-fitur Memrise bisa berfungsi sebagai kamus sekaligus sebagai kursus bahasa asing. Dengan fitur-fitur tersebut

akan memudahkan siswa atau mahasiswa dalam mempelajari bahasa sesuai kebutuhan, ditambah lagi akses dan cara pengoperasiannya sangat mudah dilakukan. Oleh karena itu, platform ini sangat baik untuk digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa asing siswa.

BAB 6

PENGUNAAN PLATFORM EDPuzzle

6.1. Tentang Edpuzzle

EdPuzzle merupakan alat penilaian formatif yang efektif dan cocok untuk guru dalam melaksanakan kelas secara *online*, menugaskan video untuk pekerjaan rumah bagi siswa, atau ingin mendorong komunikasi asinkron (komunikasi daring tak serempak). Dalam EdPuzzle, guru dapat membuat kelas *online* dan mengunggah video asli (video guru tersebut dalam mengajar) atau memilih video *online*, menambahkan fitur interaktif, kemudian memberikan video itu kepada siswa dan mengirim tugas video ke alamat email siswa dengan memberikan kode akses atau tautannya. EdPuzzle memungkinkan guru untuk memantau dan mengetahui berbagai info tentang banyaknya siswa yang menonton video, berapa persen dari video yang ditonton oleh siswa, jumlah ketika siswa sedang menonton video, serta pertanyaan apa saja yang ada didalam video yang dijawab benar atau salah oleh siswa.

6.2. Cara Pengoperasian Edpuzzle

6.2.1. Cara menggunakan Edpuzzle sebagai guru

Inilah beberapa cara mengoperasikannya :

1. Bukalah aplikasi EdPuzzle
2. Pilih akun guru
3. Klik "Sign Up" dan daftarkan akun Anda
4. Kembali ke halaman awal EdPuzzle dan masuk

5. Pilih opsi "My Classes" dibagian atas
6. Klik opsi "Add Class" untuk membuat kelas
7. Beri nama bagi kelas Anda
8. Undang siswa Anda ke kelas yang sudah dibuat
9. Klik tombol "Search" dibagian atas
10. Cari video di saluran yang ditawarkan dibagian kiri (contohnya: EdPuzzle, YouTube, Vimeo)
11. Pilih video yang ingin Anda edit dan klik tombol "Use It"
12. Edit video Anda dengan menggunakan fitur dibagian atas video
13. Klik tombol "Save" dan pilih "My Content" ditengah atas bagian beranda
14. Pilih video Anda yang baru saja diedit dan berikan kepada siswa Anda di kelas dengan mengklik tombol "Assign/Share" dibagian atas.



6.2.2. Cara menggunakan Edpuzzle sebagai siswa

Mendaftar menggunakan Google :

1. Klik tombol biru "Sign Up" dibagian kanan atas beranda dan pilih opsi "I'm a student"
2. Pilih "Sign In with Google"
3. Untuk mendaftar dengan Google, cukup klik tombol tersebut dan Anda akan secara otomatis masuk. Tetapi jika guru Anda

memiliki kode kelas, Anda harus memasukkannya terlebih dahulu sebelum akun Anda dapat dibuat.

Mendaftar menggunakan kode kelas :

1. Klik tombol biru "Sign Up" dibagian kanan atas beranda dan pilih opsi "I'm a student"
2. Pilih "Sign Up with Edpuzzle"
3. Masukkan kode kelas yang disediakan oleh guru Anda.
4. Isi nama pengguna dan kata sandi Anda, lalu klik "Join Class"

6.2.3. Cara kerja Edpuzzle

Dengan menggunakan Edpuzzle, Anda dapat membuat video pelajaran apa saja dengan 3 langkah mudah, yaitu :

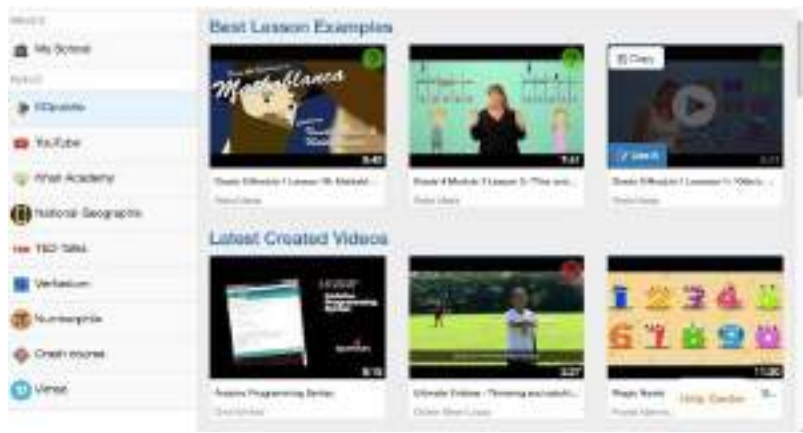
1. Temukan video di YouTube, unggah video Anda sendiri atau gunakan kembali video pelajaran yang sudah dibuat oleh guru lain.
2. Kemudian, edit video tentang pelajaran Anda. Rekam suara Anda untuk mempersonalisasikannya dan Anda juga bisa meminta siswa Anda untuk menyematkan pertanyaan dalam video tersebut.
3. Berikan videonya kepada siswa Anda dan Anda juga bisa memeriksa kemajuan siswa secara langsung saat mereka belajar.

6.2.4. Cara mencari video di Edpuzzle

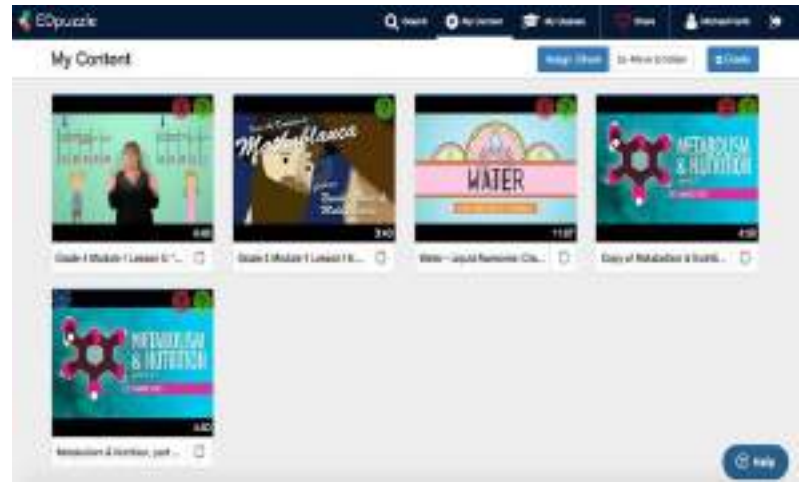
Klik "Content" untuk memulai dan pilih saluran untuk menelusuri dari menu dibagian sisi kiri layar.

1. My Content : Dibagian ini Anda dapat mencari melalui video yang sudah Anda simpan di akun Anda. Untuk menemukan atau menambahkan konten baru, klik tombol biru "Add Content" dan pilih "Create a Video", atau pilih saluran untuk dijelajahi pada menu disebelah kiri : "Curriculum" (Edpuzzle Curriculum adalah sekumpulan tugas yang siap untuk digunakan, yang sudah diatur oleh subjek dan unit. Ini merupakan cara yang hemat waktu dan juga titik loncatan yang besar karena Anda dapat selalu memodifikasi pertanyaan dalam video kurikulum

tersebut setelah Anda menyalinnya ke konten milik Anda sendiri).



2. My School : Dibagian ini Anda dapat melihat dan menyalin pelajaran yang telah digunakan oleh guru lain. Saluran "My School" adalah seperti perpustakaan video untuk sekolah Anda.



3. Edpuzzlee Channel : "Edpuzzle Channel" akan menampilkan video pelajaran yang telah dibuat oleh guru lain. Anda dapat selalu mengeditnya agar lebih relevan dengan apa yang Anda ajarkan. Ketik kata kunci yang ingin Anda cari dibagian "Search

Bar” kemudian Edpuzzle akan menampilkan hasil pencarian Anda.



4. YouTube : Melalui ini Anda juga bisa menemukan video langsung di YouTube. Anda tidak perlu mencari saluran YouTube untuk menemukan video YouTube yang Anda ingin gunakan sebagai video pembelajaran di Edpuzzle. Cukup *copy* URL video YouTube yang Anda inginkan dan *paste* ke bilah pencarian Edpuzzle untuk mulai mengeditnya.



6.3. Kelebihan, Kekurangan, Dan Implementasi

6.3.1. Kelebihan EdPuzzle

1. Edpuzzle ini tersedia diberbagai aplikasi *online*, hal ini memudahkan siswa untuk mengakses aplikasi Edpuzzle ini dalam segala situasi, di mana pun dan kapan pun.

2. Video yang terdapat disini dapat diambil dari Youtube atau langsung diunggah, siswa juga dapat melihat videonya berulang kali jika mereka belum memahaminya sepenuhnya
3. Pertanyaan atau catatan terbuka dapat dimasukkan ke dalam video kapan saja
4. Menonton video oleh siswa di mana juga dapat dilacak
5. Gratis

6.3.2. Kekurangan EdPuzzle

1. Bisa jadi siswa tidak menonton dan memahami video-video materi dengan benar
2. Diwajibkan memiliki akses internet, yang mana tidak semua siswa lancar dengan hal ini
3. Hanya memberikan akses individual, tidak diberikan akses untuk video call

6.3.3. Implementasi

Rencana Pembelajaran

- Target siswa : murid Taman Kanak – Kanak..
- Media : Video pengajaran melalui EdPuzzle.
- Pokok materi : Pengenalan warna primer dan sekunder dalam Bahasa Inggris .
- Penjelasan materi :
 1. Pengenalan warna primer
Warna primer adalah warna dasar atau pokok yang bukan campuran dari warna – warna lain. Yang termasuk dalam warna primer ini adalah merah, biru, dan kuning.

Warna Primer

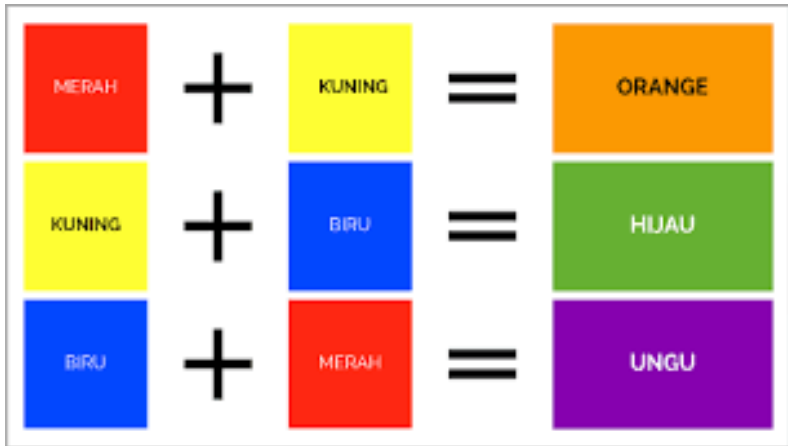


2. Benda - benda warna primer



3. Pengenalan warna sekunder

Warna sekunder merupakan percampuran 2 warna primer.



4. Benda – benda warna sekunder



Materi diatas merupakan contoh materi berupa video dan gambar yang dapat dijadikan referensi atau contoh dalam mengimplementasikan platform EdPuzzle dalam pengajaran dan pembelajaran. Rencana pembelajaran dapat dibuat secara sederhana dan begitu pula materi langsung mengarah ke target bahasa yang akan diajarkan kepada siswa. Dengan demikian, EdPuzzle sangat mungkin untuk diimplementasikan oleh para pendidik untuk membuat pengajarannya menjadi lebih menarik, kreatif, fleksibel, dan efisien sehingga target bahasa juga bisa tercapai dengan lebih mudah sesuai rencana pembelajaran yang disusun.

6.4. Implementasi Edpuzzle Dari Berbagai Literatur

6.5.1. Literatur Pertama

Implementasi EdPuzzle dilaksanakan oleh salah satu peneliti yaitu Amaliah (2020) yang berjudul *Implementation of Edpuzzle to Improve Students' Analytical Thinking Skill in Narrative Text*. Pada kajiannya ini, beliau mengimplementasikan EdPuzzle dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir analitis terhadap siswa SMP dalam teks Narrative. Kajian ini dilatarbelakangi oleh keinginan peneliti untuk menjadikan siswa menjadi bagian masyarakat global 5.0 yang mengedepankan penggunaan teknologi dalam kehidupan termasuk dalam pengajaran dan pembelajaran.

Disamping itu, tuntutan di era digital juga menuntut siswa untuk lebih kreatif, komunikatif, mandiri dan dapat berpikir secara analitis. Untuk mencapai ini semua, tentu saja membutuhkan platform yang dapat mendukung pembelajaran secara digital dan menarik. Salah satu platform pembelajaran yang dipilih dan diimplementasikan oleh peneliti ini adalah EdPuzzle. Oleh karena itu, kajian ini diperlukan untuk mengetahui hasil implementasi untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan dalam prosedur dan strategi penggunaanya.

Kajian ini mengimplementasikan EdPuzzle dengan metode PISA yaitu Preliminarily, Intensive learning, Self-study dan Assessment. Sedangkan subjek yang dilibatkan dalam kajian ini

adalah siswa SMP 2 Sidoarjo pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Hasil dari kajian terhadap implementasi EdPuzzle terhadap siswa SMP 2 Sidoarjo ini menunjukkan bahwa penggunaan EdPuzzle dapat meningkatkan keterampilan berpikir analitis siswa, khususnya dalam teks Narrative. Selain itu, hasil kajian juga menemukan bahwa kreativitas siswa dalam membuat konten tulisan meningkat secara drastis. Hasil kreatifitas siswa ini adalah teks narrative yang dimaksudkan untuk mempromosikan cerita pendek Indonesia dengan mengubahnya ke dalam salah satu bahasa Internasional yaitu bahasa Inggris.

6.4.2. Literatur Kedua

Implementasi EdPuzzle yang kedua dilaksanakan oleh Sirri dan Lestari, (2020) yang berjudul *Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi*. Kajian ini dilakukan oleh kedua peneliti tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi EdPuzzle dengan bantuan Whatsapp Group pada mata pelajaran matematika melalui respon siswa setelah menggunakannya. Ada delapan siswa dari MTs di Ciamis, provinsi Jawa Barat yang dilibatkan sebagai sampel dalam penelitian tersebut.

Penelitian atau kajian ini dilatarbelakangi oleh terjadinya keadaan mendesak yaitu penyebaran virus corona atau sering dikenal dengan sebutan Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran beralih dari kelas tatap muka menjadi kelas daring (*online*). Masalah tersebut menuntut para pendidik untuk berusaha memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan melakukan berbagai cara agar proses mengajar tetap bisa berjalan dengan baik meski dengan mengajar jarak jauh. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu menggunakan beberapa platform pembelajaran yang dapat membantu siswanya belajar. Oleh karena itu, peneliti ini mengkaji salah satu platform pembelajaran yaitu EdPuzzle dengan tujuan untuk mengetahui hasil implementasi untuk dievaluasi dan diperbaiki jika ada yang kurang tepat dalam penggunaannya sehingga hasilnya bisa lebih optimal.

Hasil dari kajian atau penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi EdPuzzle dengan bantuan Whatsapp group pada mata pelajaran matematika mendapat sambutan yang positif dari siswa. Dari hasil temuan yang didapat, sebagian besar siswa menyukai dan mengakui bahwa EdPuzzle bisa menumbuhkan motivasi, minat, dan kreatifitas siswa dalam mempelajari matematika. Walaupun ada beberapa mengeluhkan fasilitas jaringan internet. Namun, mereka tetap menginginkan pembelajaran melalui platform tersebut dikarenakan fitur-fiturnya yang dapat menyimpan materi, mengulang materi pelajaran, mengirim pesan, bahkan berdiskusi dengan teman-temannya walaupun berada jauh dari rumah teman sekelasnya.

Semua kelebihan EdPuzzle yang disebutkan sebelumnya bisa menjadi gambaran bagi pendidik untuk menelusuri permasalahan yang ditemukan dan menyusun strategi dalam mengimplementasikannya. Dengan kata lain, EdPuzzle membantu pendidik dalam menyediakan platform pembelajaran yang menarik dan gratis di era pandemi ini sehingga platform ini bisa dijadikan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh (*online*).

6.4.3. Literatur ketiga

Implementasi EdPuzzle yang ketiga dilaksanakan oleh Hidayat & Praseno (2021) dengan judul kajian atau penelitiannya yaitu *Improving Students' Writing Participation and Chievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom*. Pada kajiannya ini, peneliti tersebut mengimplementasikan EdPuzzle dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pencapaian siswa dalam menulis. Dalam, kajiannya, peneliti ini juga menggunakan strategi Flipped Classroom untuk diintegrasikan dengan platform EdPuzzle dalam mencapai hasil implementasi yang lebih baik lagi.

Kajian atau penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi dalam pembelajaran writing agar tidak membosankan atau monoton sehingga siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi secara penuh dan sadar dalam proses belajarnya. Selain itu, pembelajaran yang inovatif juga dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran

konvensional sehingga siswa dapat mengasah keterampilan dan kemampuannya dalam menulis. Oleh karena itu, diperlukan platform pembelajaran yang dapat menunjang hal tersebut, yaitu salah satunya platform EdPuzzle dengan fitur-fitur yang menarik, interaktif dan mudah digunakan kapan pun dan di mana pun.

Hasil dari kajian atau penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi EdPuzzle dengan strategi Flipped Classroom menunjukkan tingkat keberhasilan yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam aktivitas menulis yaitu sebanyak 30,5%. Sedangkan tingkat pencapaian siswa dalam menulis juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 17%. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dan pencapaian siswa meningkat secara signifikan setelah mendapatkan pelayanan pembelajaran melalui platform EdPuzzle dengan strategi Flipped Classroom. Hal ini dikarenakan EdPuzzle dan strategi Flipped Classroom memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi minat menulisnya melalui cara yang menyenangkan dan fleksibel melalui fitur-fitur yang tersedia sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dan terus mengembangkan tulisannya.

Berdasarkan hasil temuan dari implementasi EdPuzzle yang telah disebutkan, kedua peneliti ini merekomendasikan bahwa EdPuzzle sangat bermanfaat dan menarik untuk diimplementasikan dan diadaptasikan oleh para pendidik dalam mengajarkan mata pelajaran apa saja. Hal ini mengingat bahwa peneliti ini sudah melihat hasil dari implementasi EdPuzzle dengan memperhatikan kompetensi yang akan dikuasai siswa, kebutuhan siswa dan karakter siswa dalam belajar. Dengan kata lain, EdPuzzle dapat digunakan sebagai platform pembelajaran alternatif untuk menarik partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar.

6.5. Kesimpulan

EdPuzzle merupakan platform pembelajaran secara *online* yang sangat cocok untuk digunakan guru untuk melaksanakan kelas secara *online* maupun sebagai media penilaian formatif

terhadap siswa. EdPuzzle memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya sangat cocok digunakan oleh guru untuk mengajar kelas jarak jauh. Dengan menggunakan beberapa fitur di Edpuzzle, guru dapat membuat pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan guru bisa mengintegrasikan beberapa fitur dari platform lain untuk pembelajaran seperti Youtube, Vineo, TED Talks, Khan Academy, dan National geographic.

Disamping itu, guru juga dapat dengan mudah mencari bahan ajar melalui fitur-fitur yang terintegrasi tersebut. Selain itu, guru bisa mengedit dan mengolah bahan ajarnya sesuai materi pelajaran yang akan di ajarkan dan menguploadnya melalui fitur-fitur ini. Dalam mengolah atau mengedit bahan ajar berupa video, guru bisa memangkas, menambahkan musik, suara rekaman, komentar audio, komentar teks, catatan, pertanyaan pilihan ganda, pesan tertulis, maupun referensi tambahan pada fitur-fitur EdPuzzle yang telah disediakan.

Tambahan pula, fitur-fitur yang ada di EdPuzzle membolehkan guru untuk dapat melihat atau memonitor kegiatan belajar siswanya seperti memonitor waktu yang dihabiskan siswa dalam menyelesaikan tugas atau latihannya, mengetahui persentase tugas belajar yang diselesaikan, mengetahui skor siswa, mengetahui hasil analisis evaluasi, dan memantau perkembangan belajar siswa secara real-time (EdPuzzle.com). Dengan fitur EdPuzzle yang sangat canggih ini, guru dapat membuat kelas jarak jauh (*online*) yang kreatif dan variatif sehingga pembelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan. Secara keseluruhan, EdPuzzle memiliki fitur-fitur yang dapat mendorong kreativitas guru dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, EdPuzzle sangat cocok digunakan oleh guru untuk mengembangkan diri dan mengembangkan motivasi belajar siswa yang dapat diakses dan dioperasikan dengan mudah.

BAB 7

PENGUNAAN PLATFORM KAHOOT!

7.1. Tentang Kahoot!



Kahoot! adalah sistem pembelajaran daring yang dapat digunakan secara gratis pada bidang pendidikan. Media ini berasal dari Norwegia dan dirilis ke publik tepatnya pada Agustus 2013. Kahoot! Merupakan game yang berupa kuis dalam bentuk pilihan ganda, diskusi, dan juga survey yang tidak memiliki batasan umur. Materi yang digunakan untuk permainan kuis dalam Kahoot! Pun juga tidak dibatasi.

Kahoot! Sangat penting digunakan dalam metode pembelajaran sebab untuk mengakses aplikasi ini sangat mudah. Bagi pemainnya atau murid-murid, mereka hanya perlu masuk dengan kode pin yang telah diberikan oleh pengajar mereka dan

permainan pun bisa langsung dimulai. Selain itu, aplikasi ini membantu pengajar untuk lebih mudah menyampaikan atau mengulang materi pembelajarannya agar para murid paham betul isi materi mereka. Bagi para murid, Kahoot! dapat mengubah atmosfer pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Mereka bisa berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam permainan yang ada. Di sisi lain, mereka juga lebih paham akan materi pembelajaran yang berada dalam Kahoot!.

Kahoot! dapat digunakan pada murid-murid mulai dari bangku SD hingga kuliah. Pengajar untuk murid-murid SD hingga SMA dapat menggunakan fasilitas komputer sekolah di laboratorium untuk melakukan permainan dengan Kahoot! ini. Bagi mahasiswa/i, mereka dapat menggunakan gawai masing-masing seperti, laptop, tablet, atau laptop yang mereka miliki. Jika ada kesulitan dalam mengakses Kahoot!, umumnya akibat jaringan yang kurang memadai. Sehingga, perlu dipastikan terlebih dahulu bahwa jaringan masing-masing gawai.

Waktu yang tepat untuk menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran adalah di awal pembelajaran akan materi yang sudah diterima para murid sejak lama. Tujuannya untuk memastikan berapa persen atau berapa materi yang masih mereka ingat. Sehingga, nantinya pengajar dapat mengetahui materi mana yang perlu dibahas lebih detail dan tidak. Selain itu, Kahoot! Dapat digunakan di akhir jam pelajaran. Tujuannya agar para murid lebih paham akan materi yang sudah disampaikan oleh pengajar. Disisi lain, penggunaan Kahoot! Di akhir jam pelajaran bisa disebut sebagai kuis yang nantinya bisa menjadi nilai tugas atau tambahan bagi murid.

7.2. Kelebihan Dari Kahoot!

1. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan.

Kahoot! menghadirkan suasana yang asyik dan menyenangkan ke dalam kelas. Peserta didik akan berkumpul di sekitar layar umum atau monitor komputer untuk melihat soal kuis yang diberikan. Setelah itu mereka dapat menjawabnya

lewat perangkat mereka sendiri. Kegiatan ini membuat mereka tidak bosan mengikuti pembelajaran yang bahkan sangat sulit dimengerti. Kegiatan seperti ini pula yang juga memberikan kesan berbeda di dalam kelas agar peserta didik tidak merasa bosan dan monoton dengan kegiatan belajar mengajar seperti biasa.

2. Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.

Berkembangnya teknologi saat ini membuat berbagai sistem menjadi lebih baik dan efisien. Aplikasi Kahoot! ini dibuat untuk menjadikan media belajar yang lebih baik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh siapapun yang ingin belajar maupun mengajar dengan metode yang lebih kekinian.

3. Sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa.

Dalam pengoperasiannya, aplikasi Kahoot! menyediakan fitur score yang dapat menampilkan nilai peserta didik di akhir permainan. Skor ini sangat bermanfaat bagi guru maupun peserta didik itu sendiri. Guru dapat mengevaluasi pembelajaran yang sudah didapat oleh peserta didik. Peserta didik juga dapat menjadikan score tersebut sebagai tolak ukur pemahaman mereka.

4. Siapapun dapat membuat kuis.

Kahoot! memberikan fasilitas membuat kuis untuk siapapun secara gratis. Guru, peserta didik ataupun orang tua dapat membuat dan menggunakannya tanpa kecuali. Dengan fitur ini, Kahoot! sangat memudahkan kita untuk membuat kuis tanpa ada pemrograman khusus yang harus dilakukan.

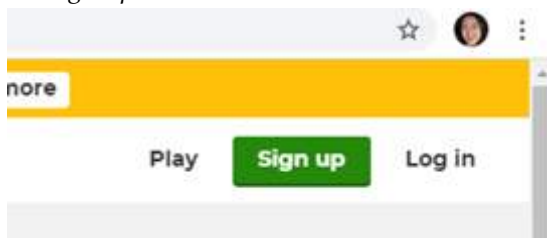
7.3. Langkah Awal Dalam Penggunaan Kahoot!

1. Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun Kahoot!, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol *sign up for free* dan mendaftar dengan menggunakan akun Gmail atau Facebook.

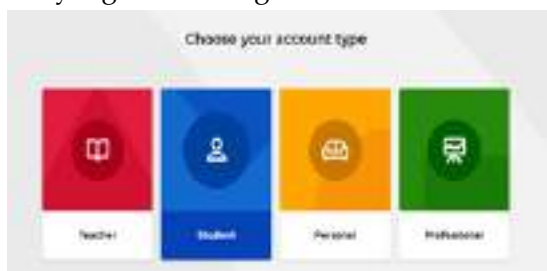


Jika terdapat kesulitan dalam membuat akun, berikut langkah awal dalam membuat akun pada Kahoot! :

1. Ketik kahoot.com
2. Klik tombol *sign up*.



3. Pilih tombol yang sesuai dengan anda.

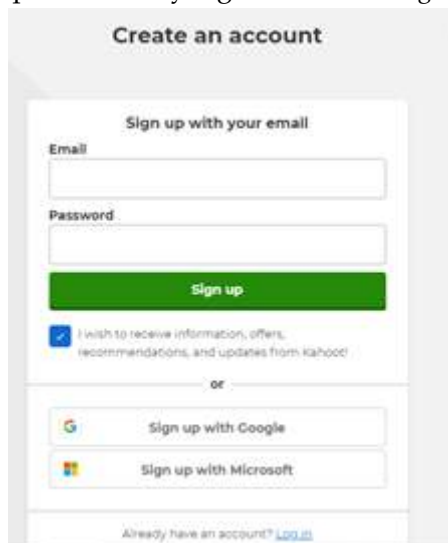


- **Teacher** - Jika Anda adalah seorang guru atau profesor di sekolah, perguruan tinggi, atau universitas.
- **Student** - Jika Anda adalah seorang siswa atau peserta didik di sekolah, perguruan tinggi, atau universitas.
- **Personal** - Jika Anda tidak berafiliasi dengan organisasi apa pun atau berniat untuk menggunakan Kahoot! untuk

penggunaan pribadi, Anda dapat membuat, memainkan, dan berbagi permainan yang menyenangkan dengan keluarga dan teman-teman Anda untuk pesta dan acara-acara lainnya.

- **Professional** - Jika Anda berafiliasi dengan organisasi for-profit atau non-profit dan ingin menggunakan Kahoot! untuk membuat acara dan pelatihan lebih menonjol dengan melibatkan audiens Anda.

4. Pilih metode pendaftaran yang ada dan klik *sign up*.

The image shows a web form titled "Create an account" for Kahoot!. It has a section "Sign up with your email" with input fields for "Email" and "Password", followed by a green "Sign up" button. Below the button is a checkbox with the text "I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!". There is an "or" separator, then two buttons: "Sign up with Google" and "Sign up with Microsoft". At the bottom, it says "Already have an account? [Log in](#)".

5. Ditunggu sehingga proses sign up akun selesai. Pendaftaran akun ke platform selesai.

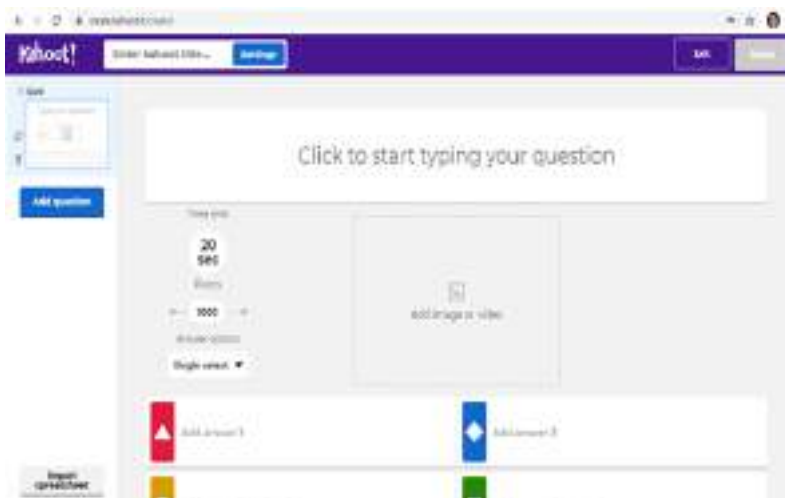
7.4. Cara Membuat Soal Kuis

Berikut cara membuat soal kuis di platform Kahoot!:

1. Pilih menu "*Create Kahoot*", Anda akan disuguhkan dengan form untuk membuat pertanyaan kuis, lengkap dengan foto dan juga jawabannya secara pilihan ganda.



2. Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat tergantung tingkat kesulitan pada soal.



3. Tahap akhir, setiap soal di Kahoot! dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah konten yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.

4. Jika sudah selesai, salin link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses kuis yang telah dibuat.

7.5. Cara Menggunakan Aplikasi Kahoot!

1. Buka www.getkahoot.com.
2. Website ini dapat diakses melalui PC atau *smartphone*, tetapi akan lebih mudah jika melalui PC.



3. Masuk dengan akun pribadi.

Jika belum memiliki akun apapun, peserta bisa terlebih dahulu membuat akun pada Gmail atau Yahoo!. Lalu, masuk dengan akun tersebut di Kahoot!

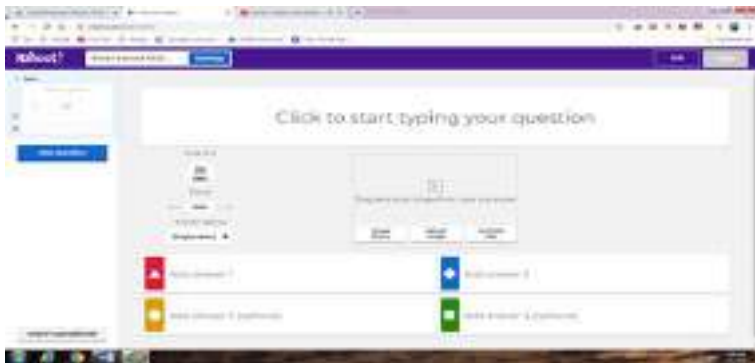


4. Pilih bagian opsi *My Kahoot*.

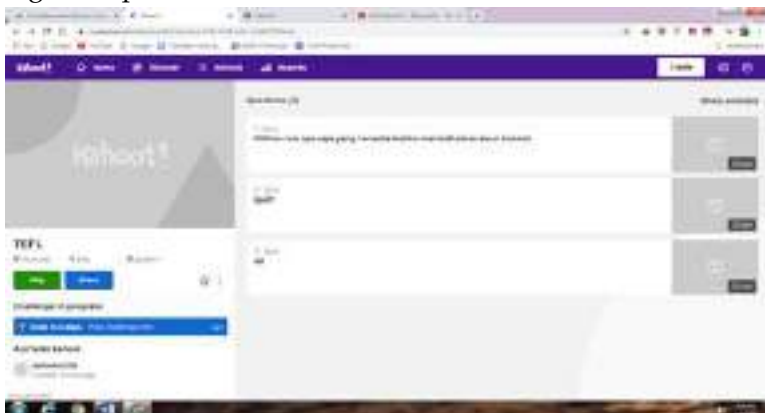
Pada opsi *My Kahoot*, pengguna bisa langsung melakukan langkah keempat.

5. Buat Kahoot!.

Dengan mengikuti langkah ini, pengguna secara langsung sudah memiliki daftar pertanyaan dan jawaban pilihan ganda. Jika pengguna belum punya, bisa dibuat sambil menuju pada opsi berikut.



6. Jika pengguna sudah selesai memasukkan semua pertanyaan dan jawaban pada pilihan ganda, tidak lupa untuk di cek terlebih dahulu. Pastikan bahwa semuanya sudah benar dan tidak ada yang salah penulisan.



7. Klik opsi *host*.

Setelah mengklik opsi *host*, akan ada dua pilihan. Pengguna menginginkan peserta menggunakan mode klasik sehingga mereka bisa bermain secara individu atau menggunakan mode grup. Jika pengguna memilih mode grup, maka peserta harus dibagi dalam beberapa kelompok terlebih dahulu. Pastikan dalam kelompok terdiri dari 3 orang atau kelompok-kelompok kecil.



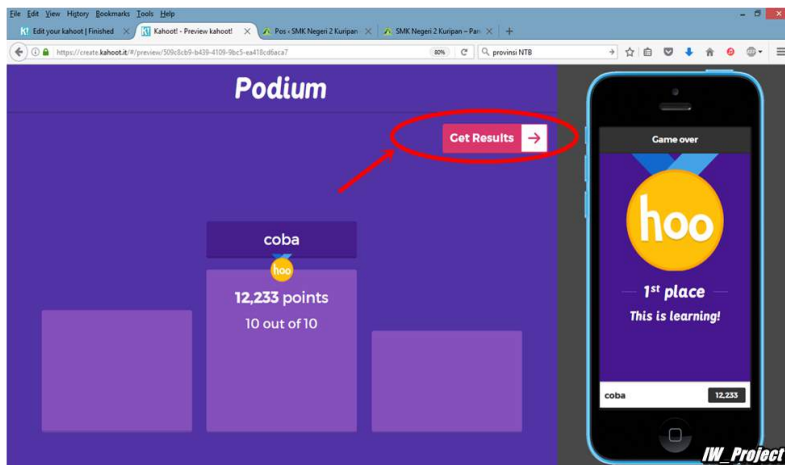
8. Setelah pengguna memilih mode permainan yang diinginkan, kode pin untuk pemain akan muncul dan dapat dibagikan kepada mereka. Tampilkan kode pin tersebut melalui media apapun yang dapat dilihat dengan jelas. Pastikan semua peserta sudah masuk ke dalam kelas Kahoot! Yang ada buat dengan menggunakan kode pin yang tadi di bagikan.



9. Jika semua peserta sudah bergabung di dalam ruangan yang dibuatkan, maka kuis bisa dimulai dengan menjawab semua pertanyaan yang ada. Setiap pertanyaan yang tertera akan ada waktunya.
10. Setelah semua pertanyaan dijawab oleh peserta, skor akhir permainan akan muncul. Skor tertinggi adalah pemenang dari permainan tersebut.

7.6. Cara Mengetahui Hasil Pembelajaran

Pada akhir permainan, akan muncul hasil akhir dari permainan tadi. Hasil akhir tersebut berupa 3 pemenang atau 5 pemenang yang mendapatkan skor tertinggi di dalam permainan tadi. Hasil akhir ini disertai juga dengan nama pemain dan skor yang didapaknya sehingga semua pemain bisa mengetahui siapa yang meraih skor tertinggi dan tidak. Jika skor yang diraih tinggi maka dapat disimpulkan bahwa murid tersebut paham betul akan materi yang dibahas dalam permainan. Jika tidak, maka murid tersebut kurang menguasai atau memahami materi yang ada. Dengan begitu, pengajar dapat memutuskan apakah materi yang disampaikan perlu diperjelas atau tidak.



Pada gambar diatas, diperlihatkan hasil akhir dari pembelajaran menggunakan Kahoot! berupa jumlah poin dan jumlah jawaban yang benar. Dengan informasi hasil akhir ini, peserta didik akan lebih termotivasi karena dapat dengan mudah melihat hasil pembelajarannya secara langsung tanpa harus menunggu lama dari koreksi guru. Selain itu, tampilan hasil akhir pembelajaran di platform Kahoot! ini sangat menarik dan terkesan seperti tampilan permainan sehingga siswa tidak minder dengan apapun hasil akhir pembelajaran mereka, tetapi lebih memotivasi mereka untuk terus memainkan Kahoot! karena merasa pembelajarannya seperti bermain sehingga siswa biasanya memainkannya berulang kali karena menikmati fitur-fiturnya yang menarik.

7.7. Implementasi Kahoot! Dari Berbagai Literatur

7.7.1. Literatur Pertama

Pada literatur pertama ini, Nurhadianti dan Pratolo (2020) melakukan sebuah kajian tentang implementasi Kahoot! sebagai alat penilaian (*Assessment Tool*) dalam pengajaran mata kuliah bahasa Inggris yaitu dengan judul kajian *Students' Perception toward the Application of Kahoot! as an Assessment Tool in EFL Class*. Kajian ini dilakukan untuk menginvestigasi persepsi mahasiswa terhadap implementasi Kahoot! sebagai alat penilaian (*Assessment Tool*) terhadap pembelajaran mereka di kelas. Kajian ini melibatkan empat mahasiswi dan empat mahasiswa program pascasarjana pendidikan bahasa Inggris dari sebuah universitas swasta di Yogyakarta.

Kajian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan teknologi dilingkungan sosial yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan di abad ke-21. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dan dosen untuk tidak tertinggal dalam penggunaan teknologi sebagai penunjang pengajaran dan pembelajaran agar dunia pendidikan bisa sejalan dengan dinamika di kehidupan nyata (sosial). Oleh karena itu, penggunaan platform pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian mahasiswa untuk belajar dan mengeksplorasi keilmuannya. Salah satu yang digunakan dalam

kajian ini adalah aplikasi Kahoot! sebagai platform pembelajaran sekaligus alat penilaian (Assessment Tool) terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan dan ilmunya, khususnya di bidang bahasa Inggris pada konteks tersebut.

Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa implementasi platform Kahoot! mempengaruhi tingkat rasa keingintahuan mahasiswa dan meningkatkan motivasinya untuk bereksplorasi. Selain itu, temuan dari kajian ini juga menunjukkan bahwa platform Kahoot! meningkatkan kualitas belajar siswa dikarenakan memiliki dampak yang signifikan terhadap atmosfer kelas, ketertarikan mahasiswa, dan aktivitas belajar mahasiswa.

Disamping itu, platform Kahoot! juga dijelaskan oleh para peneliti bahwa platform tersebut bisa dijadikan alat penilaian (*Assessment Tool*) yang menawarkan timbal balik (*feedback*) yang nyaman dalam membantu mahasiswa meningkatkan motivasi belajarnya. Hal ini dikarenakan platform Kahoot! memiliki penilaian dengan poin-poin dan apresiasi terhadap setiap pencapaian siswa pada platform tersebut sehingga sangat menarik, tidak menghakimi, dan mudah dioperasikan dalam implementasinya dalam kelas. Oleh karena itu, para peneliti tersebut juga merekomendasikan aplikasi Kahoot! ini sebagai alternatif platform pembelajaran dan alat penilaian yang efektif terhadap pembelajaran mahasiswa atau siswa di abad ke-21 ini.

7.7.2. Literatur Kedua

Pada literatur kedua, implementasi platform Kahoot! Dalam pengajaran dilaksanakan oleh Mahbub (2020) dengan judul kajiannya *Learning English Mediated by Kahoot: Insights from the Indonesian EFL Instructors*. Implementasi platform Kahoot! dalam kajiannya ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menginvestigasi bagaimana pandangan instruktur EFL Indonesia yang berasal dari sekolah yang berbeda (Sekolah negeri dan swasta) terhadap penggunaan platform Kahoot! di kelas. Kajian ini dilatarbelakangi oleh masifnya dukungan terhadap transformasi dari kelas tradisional menjadi kelas digital. Oleh karena itu, penulis tersebut

mencoba untuk menguji keefektifan atau keunggulan salah satu platform digital yaitu platform Kahoot! berdasarkan pandangan peserta didik itu sendiri. Hal tersebut juga dilakukan sebagai bentuk evaluasi terhadap platform pembelajaran yang akan digunakan untuk masa depan (digital).

Hasil dari kajian ini memperlihatkan bahwa peserta didik yang diinvestigasi menunjukkan pandangan yang positif terhadap implementasi platform Kahoot!. Selain itu, peserta didik yang menggunakan platform Kahoot! juga mendemonstrasikan pembelajaran yang fleksibel dan efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar mereka. Dari semua hasil yang ditemukan, penulis menyimpulkan bahwa platform Kahoot! merupakan platform digital yang menjanjikan dalam peningkatan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Penulis tersebut juga merekomendasikan bahwa kajian sebaiknya dilakukan lebih jauh lagi untuk mengeksplor penggunaan fitur dan keefektifannya dalam mendukung proses mengajar dan belajar di kelas.

7.7.3. Literatur Ketiga

Pada literatur ketiga, implementasi platform Kahoot! dalam pengajaran dilaksanakan oleh Ismiyani (2020) dengan judul *The Perceptions of Educators for Gamification Approach: The Effectiveness of Kahoot in Teaching English*. Kajian ini bertujuan untuk menginvestigasi pandangan para pengajar di lingkungan salah satu universitas di Indonesia terhadap keefektifan penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi para mahasiswa mereka. Dalam kajiannya dijelaskan bahwa seiring masuknya teknologi yang menggantikan pola pengajaran tradisional, pendekatan gamifikasi sebagai bagian dari kemajuan teknologi sangat berpengaruh bagi dunia pembelajaran dan pengajaran, terutama dalam mengevaluasi kompetensi pembelajar.

Hasil penelitian Ismiyani menyebutkan bahwa para pengajar mempunyai pandangan positif terhadap penggunaan Kahoot! di kelas mereka. Para pengajar ini mengungkapkan bahwa

selain efektif dalam menilai kemampuan mahasiswa, Kahoot! juga membuat mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan penuh antusias. Menurut mereka, mahasiswa menjadi termotivasi untuk memahami materi ajar karena ingin memenangkan kompetisi dalam Kahoot! yang diberikan di akhir pertemuan mengenai materi yang telah diajarkan.

7.7.4. Literatur Keempat

Pada literatur keempat, implementasi platform Kahoot! dilaksanakan oleh Hadijah, Pratolo, dan Rondiyah (2020) yang berjudul *Interactive Game "Kahoot!" as the media of students' vocabulary assessment*. Kajian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menginvestigasi perspektif siswa terhadap penggunaan permainan interaktif melalui Kahoot! sebagai alat tes atau penilaian penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kajian ini dilatarbelakangi oleh seringnya para pendidik menggunakan instruksi dan penilaian bahasa Inggris secara tradisional yang dapat membuat peserta didik merasa jenuh, bosan, frustrasi, dan tidak bersemangat sehingga bisa mengakibatkan berkurangnya minat belajar peserta didik itu sendiri.

Hasil dari empat kajian literatur ini menampilkan empat temuan utama mengenai implementasi Kahoot! sebagai media penilaian kosakata bahasa Inggris. Temuan pertama menunjukkan bahwa, penilaian kosakata bahasa Inggris menggunakan platform Kahoot! lebih praktis dan mudah diimplementasikan. Sedangkan temuan kedua menunjukkan bahwa permainan yang dibuat melalui platform Kahoot! bisa menarik perhatian siswa untuk mengikuti test (penilaian) kosakata bahasa Inggris. Temuan ketiga menunjukkan selain efektif dalam memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi karena keinginan yang kuat untuk berkompetisi di akhir pelajaran menggunakan Kahoot!, aplikasi ini juga terbukti meningkatkan kepercayaan diri pengajar karena bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya, temuan keempat menunjukkan bahwa platform Kahoot! dapat

membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan soal-soal tes sehingga penilaian juga mudah dilakukan dengan aktifnya partisipasi peserta didik tersebut.

Berdasarkan temuan-temuan ini, para peneliti tersebut menyimpulkan bahwa implementasi platform Kahoot bisa menjadi alternatif bagi pendidik dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada peserta didiknya. Selain itu, para peneliti tersebut juga menekankan bahwa platform Kahoot bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan melalui fitur-fiturnya.

7.8. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa, Kahoot! Adalah salah satu aplikasi pembelajaran daring yang sangat membantu bagi para pengajar dan murid. Aplikasi ini dirilis pada Agustus 2013 dengan fitur-fitur yang menarik. Selain itu, Kahoot! Juga memiliki beberapa keuntungan di antaranya, suasana kelas jadi lebih menyenangkan, peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa, dan siapapun dapat membuat kuis.

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, aplikasi pembelajaran daring seperti ini sangat penting untuk digunakan. Hal ini disebabkan aplikasi tersebut mempermudah para murid paham akan materi yang pernah dibahas atau baru saja dibahas. Bagi pengajar, mereka dapat memilah materi mana yang perlu dibahas lebih detail dan tidak dengan melihat hasil kerja murid di Kahoot!.

Penggunaan Kahoot! Sangat mudah; pengajar pertama-tama harus daftar atau masuk terlebih dahulu untuk akun Kahoot! mereka. Lalu, jika sudah masuk pengajar dapat memasukkan semua pertanyaan serta jawaban pilihan ganda yang sudah mereka buat. Ketika sudah selesai, maka akan muncul kode pin untuk para peserta bermain. Di akhir permainan, para peserta dapat melihat pemenang dengan skor tertinggi yang muncul.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. Z. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Schoology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 4(1), 213-222. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>
- Alam, Syamsir. 2020. *Belajar di masa Pandemi*. Media Indonesia. Di akses pada tanggal 20 Februari, 2021 melalui <https://mediaindonesia.com/read/detail/298260-belajar-di-masa-pandemi>
- Amaliah. 2020. Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*. 14(1), 35-44.
- Aminatun, D. & Oktaviani, L. 2019. Memrise: Promoting Students' Autonomous Learning Skill through Language Learning Application. *METATHESIS: Journal Of English Language Literature And Teaching*. 3(2), 214-223. DOI: 10.31002/metathesis.v3i2.1982.
- Bharti, Prasama (2014). *How Kahoot Can Help Teachers to Engage Students*. Ed Tech Review. 15 September 2014. Diakses 25 Mei 2020. <https://edtechreview.in/news/1490-how-kahoot-can-help-teachers-to-engage-students>.
- Biswas, Shampa. 2013. Schoology Supported Classroom Management: A Curriculum Review. *Northwest Journal of Teacher Education Practices*. 11(2), 187-196.
- Brian Wright. (2015). Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology.
- Darusman & Kasbih. (2020). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Kreatif Sebuah Upaya Pengembangan Kualitas Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pps Universitas PGRI Palembang 2020*. Di akses pada 8 Maret 2020.
- Dewi, G. P. R., Adnyani, L. D. S., & Piscayanti, K. S. 2018. Students' Perception On The Design Of Asynchronous Online Discussion Using Schoology In English Language Education

- Ganesha University Of Education. *International Journal of Language and Literature*, 2(2), 2549-4287.
- District N. A. S. 2020. *What Is Schoology?*, Nazareth Area School District <https://www.lne.nazarethasd.org/whatissschoology>
- Esmaeili, Z. & Shahrokhi, M. 2020. The Impact of Memrise Application on Iranian EFL Learners' Collocation Learning and Retention. *International Journal of Language Education*, 4(2), 221-233. Doi: <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10672>
- Hadijah, Pratolo, B. W., & Rondiyah. 2020. Interacative Game "Kahoot!" as the media of students' vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*. 10(1), 84-102. <https://doi.org/10.23971/jefl.v10i1.1670>
- Handika Jefri, Sri utami, Tantri Mayasari. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Pro 8 untuk Meningkatkan Efektifitas Perkuliahan Genetika. *E-Journal. Unipma*, 18(22). <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JP/article/view/146>
- Hamad, Maryam. 2015. *Use Kahoot to Add Excitement and Fun to Class Quiz*. Edu Tech Sage. 13 Desember 2015. Diakses 25 Mei 2020. <https://edutechsage.com/2015/12/13/use-kahoot-to-add-excitement-and-fun-to-class-quiz/#more-74>.
- Herawati Hasmiah. (2020). *Akselerasi Transformasi Peran Guru di Masa Pandemi Covid-19*. Tarbiyah.Iainpare.Ac.Id. <https://tarbiyah.iainpare.ac.id/2020/05/akselerasi-transformasi-peran-guru-di.html>
- Hidayat L. E. & Praseno, M. D. 2021. Improving Students' Writing Participation and Chievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom. *Education of English as Foreign Language Journal (EDUCAFL)*. 4(1). 1-8. 2021. Doi: 10.21776/ub.educafl.2021.004.01.01
- Ismiyani, N. (2020). The perception of Educators for Gamification approach: The effectiveness of Kahoot in Teaching English. *Asian EFL Journal*, 27(3.2), 219-236. <https://www.asian-efl-journal.com/?s=nining+ismiyani>

- Khan, Salman (2012). *The one world schoolhouse: education reimaged*. New York: Twelve Hachett Book Group.
- Khan Academy. (2014). *A free, world-class education for anyone anywhere. Mission Statement*. Retrieved on 25 January, 2021, from <https://www.khanacademy.org/about>
- Liubana, Alfred. (2019). *Pengertian dan Manfaat Kahoot!*. alfredliubana40.wordpress.com. 5 Mei 2019. Diakses 25 Mei 2020.
<https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-kahoot/#:~:text=Kahoot%20merupakan%20salah%20satu%20media,%2C%20remedial%2C%20pengayaan%20dan%20lainnya>.
- Mahbub, M. A. 2020. Learning English Mediated by Kahoot: Insights from the Indonesian EFL Instructors. *Journal on English as a Foreign Language*. 10(2), 246-267.
<https://doi.org/10.23971/jevl.v10i2.1917>
- Marhendra Galang Akhbar, Suryaningtiyas Wahyuni, F. K. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap asil Belajar Matematika Kelas VII SMP 38 Surabaya. *E-Jurnal FKIP UM Surabaya*, 1(1). <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.30651/must.v1i1.97>
- Melati and Herlina. 2019. Optimizing EIL Using “Memrise” As Builde Students’ Vocabularies. *Journal of English Education and Linguistics*. 3(1), 190-206.
<https://journals.unihaz.ac.id/index.php/edu-ling>
- Mularella. 2015. *What Parents Can and Cannot See in Schoology*. Shrewsbury Edtech
<https://spsedtech.wordpress.com/2015/09/24/what-parents-can-and-cannot-see-in-schoology/>
- Nicki Shackelford. 2020. *Course Materials: Assignments, Schoology Support*. https://support.schoology.com/hc/en-us/articles/206396418-Course-Materials-Assignments?mobile_site=true

- Ningsih W. S. A., Suana W, & Maharta, N. 2018. Pengaruh Penerapan Blended Learning Berbasis Schoology Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *KONSTAN: Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 3(2), 85-93. <http://jurnalkonstan.ac.id/index.php/jurnal>
- Noer, Michael. (2012). *One man, one computer, 10 million students: how Khan Academy is reinventing education*. Forbes. Retrieved on 26 January, 2021, from <http://www.forbes.com/sites/michaelnoer/2012/11/02/on-e-man-one-computer-10-million-students-how-khan-academy-is-reinventing-education/>
- Nurhadianti & Pratolo, B.W. 2020. Students' Perception toward the Application of Kahoot! as an Assessment Tool in EFL Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 2150-2155, DOI: 10.13189/ujer.2020.080554
- Prensky, Marc. 2011. Khan Academy: New Issues, New Answers. 51(5). 64. *Educational Technology Publications, Inc.* <https://www.jstor.org/terms>
- Rababah, L. M. 2020. Jadara University Students' Attitudes towards the Use of Microsoft Teams in Learning English as a Foreign Language. *Studies in Linguistics and Literature*, 4(4), 59-64, doi:10.22158/sll.v4n4p59
- Rababah, L. M. (2019). Teachers' Integration of Information and Communication Technology (ICT) Tools into Writing Classes: A Qualitative Study. *Journal of Education in Black Sea Region*, 5(1), 129-139.
- Rojabi, A. R. 2020. Exploring EFL Students' Perception of Online Learning via Microsoft Teams: University Level in Indonesia. *English Language Teaching Educational Journal*, 3(2), 163-173. Doi: 10.12928/eltej.v3i2.2349
- Setiawan, Ahmad. (2018). Revolusi Bisnis Berbasis Platform Sebagai Penggerak Ekonomi Digital Di Indonesia. Masyarakat telematika dan informasi. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1).

- Sirri, E. L. & Lestari, P. 2020. Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 67-72.
- Situmorang, Adi Suarman. 2020. Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 30-35.
- Thomas, & Partono. (2014). E-Learning Dengan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1).
- Thompson, Clive. (2015). *How Khan Academy is changing the rules of education* (2011, July 15). Wired Magazine. Retrieved on 26 January, 2014, from http://www.wired.com/2011/07/ff_khan/all/1
- TIMSS. 2015. *Math Student Achievement Infographic Grade 4*. Diakses pada 18 Februari 2021 dari <http://timss2015.org/download-center>
- Uludag, A. & Kardelen, A. C. (2015) The Rise of Blended Learning in K-12: Teacher Perspectives on Khan Academy and Student Outcomes in Mathematics in Middle Schools. *International Journal of Education and Research*, 3(12), 73-86.
- Wagiran, W. 2007. Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(1), 43-55.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132297916/penelitian/Inovasi+Pembelajaran.pdf>
- <https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/sections/360001671111-Creating-Video-Lesson> (Accessed on 15 March, 2020).
- <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/edpuzzle/> (Accessed on 19 March, 2020).
- <https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/categories/201076242-For-Students> (Accessed on 20 March, 2020).

<https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/categories/360000701132-For-Teachers> (Accessed on 20 March, 2020).

BIOGRAFI PENULIS



Daniel Ginting lahir pada tanggal 4 Juli 1970. Beliau menyelesaikan pendidikan S-1 di Universitas Kristen Cipta Wacana pada Jurusan Sastra Inggris pada tahun 1995, melanjutkan studi S-2 di Universitas Negeri Malang Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 2003 dan lulus pada tahun 2006. Beliau kembali melanjutkan studi Doktorat di Universitas Negeri Malang Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 2011 dan lulus pada tahun 2014.

Beliau memiliki pengalaman dalam pengembangan modul dan pengajar daring Menjadi tim pengembang modul IMOOC (*Indonesian Massive Open Online Course*) yang diinisiasi oleh Regional English Language Office (RELO) dari Kedutaan Amerika, 2016-2017. Pengalaman lain beliau diantaranya sebagai instruktur IMOOC (*Indonesian Massive Open Online Course*) dengan tema *Technology for Autonomous Learning* pada tahun selama tahun 2017, sebagai spesialis memfasilitasi para instruktur untuk IMOOC (*Indonesian Massive Open Online Course*) yang di sponsori oleh Regional Language Official (RELO) dari Kedutaan Amerika tahun 2017, dan sebagai pengembang dan tim ahli MOOC (*Massive Open Online Course*) Bersama ITS Sepuluh November dengan tema *English for Non-academic staffs* tahun 2020.

Beliau pernah mendapatkan beberapa penghargaan diantaranya sebagai Dosen Teladan Universitas Ma Chung 2011, penghargaan The Best E-Teacher 2011 dari Kedutaan Amerika dan penghargaan Young Talented Scientist dari Humboldt Kollege Germany 2018. Sekarang beliau adalah dosen Sastra Inggris aktif di Universitas Ma Chung (Indonesia) dan mendapat tugas tambahan sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Ma Chung dan aktif menulis di Jurnal nasional bereputasi dan jurnal Internasional terindex Scopus. Email: daniel.machung@gmail.com



Fahmi lahir di kota Sambas provinsi Kalimantan Barat, pada tanggal 13 Februari 1994. Beliau menyelesaikan studi SD-SMA di tempat kelahirannya, Sambas. Kemudian, beliau melanjutkan studi S-1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan (Yogyakarta) dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya, beliau melanjutkan Studi S-2 Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun 2018 dan lulus dengan predikat sangat memuaskan (*Cum Laude*) di institusi yang sama (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta).

Beliau memiliki pengalaman mengajar Bahasa Inggris dari jenjang TK sampai Perguruan tinggi (TKIT Al-Amin Sinar Putih, SDIT Al-Muhsin Yogyakarta, SD Muhammadiyah Nitikan, SD Demangan, SDIT BAIK, SD Juara Yogyakarta, SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta, MAN Ali Maksum Krapyak, dan Universitas Ahmad Dahlan melalui program PALP (Peer Assisted Learning Program). Selain itu beliau juga pernah menjadi instruktur bahasa Inggris untuk karyawan PT. CAI Yogyakarta dan di beberapa lembaga pendidikan seperti SMARTGAMA, ENGLISH CAFFE, dan ARVARD INSTITUTE. Dua dari beberapa prestasi yang pernah diraih beliau yaitu sebagai *Champion* dan *Best Speaker* pada salah satu kompetisi debat bahasa Inggris (2014) dan sebagai *Best Paper Award Winner* pada salah satu konferensi internasional yaitu *The First International Conference on English Language Teaching, Literature, & Linguistics* (ICoELTICs-ICOSI) pada tahun 2019. Saat ini, beliau juga tercatat sebagai peneliti dan reviewer di beberapa jurnal nasional maupun jurnal internasional bereputasi (terindeks *Scopus* dan *WoS*). Email: fahmi1300004240@webmail.uad.ac.id



Yani Sri Mulyani lahir di Tasikmalaya, 28 Mei 1968. Beliau menyelesaikan program S-1 pada tahun 1995 di STBA Yapari Bandung jurusan Bahasa Inggris, serta menyelesaikan S-2 di Universitas BSI Bandung jurusan Manajemen tahun 2014 dengan predikat sangat memuaskan (*Cum Laude*). Saat ini, Beliau menjadi Dosen Tetap di Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Kota Tasikmalaya. Beliau pernah menjadi instruktur untuk pelatihan Bahasa Inggris untuk karyawan bank yang ada di Tasikmalaya(2004), *Ajudicator* untuk lomba debat Bahasa Inggris yang diselenggarakan oleh LLDIKTI IV wilayah Jawa Barat (2018), dan pembimbing dalam Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM) yang diselenggarakan oleh PUSPESNAS tahun 2019 dan berhasil dimenangkan. Beliau juga aktif sebagai penulis dan telah menerbitkan buku berjudul “English for Computer” tahun 2020 oleh Graha ilmu.

Beliau juga aktif sebagai *speaker* di seminar nasional maupun internasional salah satunya di ICAISD 2020. Artikel beliau yang berhasil terbit di Journal of Physics: Conference Series (terindex scopus) yang diselenggarakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika tersebut berjudul “Implementation of The Lab Rotation Model in Blended Learning Based on Student Perspectives”. Saat ini beliau aktif menjadi pembimbing UKM Bahasa dan Seni. Email: <mailto:yani.ymn@bsi.ac.id>



Dian Indrianis Fitri lahir di Malang 28 April 1981. Beliau menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Manajemen Pemasaran Fakultas Ekonomi UM, Diploma 3 English For Business UM, S-1 Pendidikan Bahasa Inggris UM, dan S-2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang. Beliau mendapatkan beasiswa dari Kementerian Agama RI pada tahun 2019. Beliau mengikuti berbagai pelatihan untuk mengajar Bahasa Inggris dari dalam dan luar

negeri antara lain dari UM dan SEAMEO. Beliau pernah bekerja di PT Telkom Indonesia dan PT Bank Mandiri Tbk. Saat ini, beliau aktif mengajar Bahasa Inggris di berbagai jenjang mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK dan mahasiswa PT. Beliau juga aktif menulis beberapa karya antologi puisi dan cerpen. Email: dianifkarim@gmail.com.



Nining Ismiyani lahir di Pontianak, 16 Juni 1981. Beliau menyelesaikan program S-1 pada tahun 2004 di Universitas Tanjungpura, Pontianak, jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, serta menyelesaikan S-2 di Monash University, Australia, jurusan *English as an International Language* tahun 2012. Sejak 2005, Beliau bekerja sebagai Dosen ASN di Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Pada tahun 2017-2019, Beliau menjadi kepala di salah satu *corner* di Universitas Tanjungpura, yakni PTE-Academic. Beliau juga berkesempatan untuk menjadi salah satu instruktur di program *ACCESS Microscholarship* yang disponsori oleh Regional English Language Office (RELO) USA selama 2 tahun dari 2016-2017 dan menjadi instruktur terpilih untuk mengikuti program pertukaran ke USA pada tahun 2016. Tahun 2017, beliau bersama 2 alumni program pertukaran di USA lainnya memenangkan *grant* dari *Alumni Engagement Innovation Fund (AEIF) project competition* USA dengan tema *Emerging Future Community Teacher (EFCT)*. Beliau juga berkesempatan untuk menjadi salah satu dosen yang terpilih mengikuti pertukaran dosen ke Belanda dengan tema *Social Sciences and Humanities on Global Interaction and Citizenship* dari Dirjen Dikti Indonesia pada tahun 2018. Saat ini, beliau juga menjadi editor buku yang dikelola oleh Universitas Tanjungpura. Email: niningismiyani@untan.ac.id



Delli Sabudu lahir di Manado, pada tanggal 27 Desember 1977. Beliau menyelesaikan studi S-1 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Negeri Manado pada tahun 2002. Selanjutnya, beliau melanjutkan studi S-2 di Universitas Gadjah Mada jurusan Pengkajian Amerika (American Studies) dengan konsentrasi Sastra pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2009. Pada tahun 2020, beliau melanjutkan studi Doktorat di Universitas Negeri Manado sampai sekarang. Saat ini, beliau bertugas sebagai Dosen tetap di Universitas Negeri Manado Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan mendapat tugas tambahan sebagai Kepala Laboratorium Bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado.

Beliau memiliki pengalaman mengajar semenjak tahun 2000 antara lain sebagai Instruktur Bahasa Inggris di IDP Cabang Manado, sebagai Instruktur Utama di Yayasan Merpati Pos Manado untuk *English Course*, menjadi pengajar utama Bahasa Inggris di Jurusan Perpajakan DIKLAT Keuangan Provinsi Sulawesi Utara dan sekaligus Trainer TOEFL di lembaga yang sama, sebagai pembicara pada seminar Internasional menyampaikan gagasan, ide dan hasil penelitian dan dalam tiga tahun terakhir aktif menjadi pembicara pada International Seminar "The 1st Coentin (conference on English Teaching in Indonesia) and The 4th ELTeaM (*English Language Teaching Materials*) International Convergence on November 27-28, 2018, "The 2nd International Conference, Literature, and Teaching (The 2nd ICoLLit) on May 1st 2019 , "The 6th International Language and Language TEaching Conference on 29th -30th November 2019, "Multidisciplinary Perspectives, Researches, and Innovations in Meeting the Current Global Issues" on September 18th 2020.

Beliau aktif menulis di jurnal nasional bereputasi ter-index Sinta dan jurnal Internasional. Email: dellisabudu@unima.ac.id

INOVASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MELALUI PLATFORM DIGITAL

Teori dan Praktik Pengoperasian

Kehadiran buku ini menjawab keingintahuan generasi milenial yang sangat dekat dengan dunia digital dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk lebih mendekatkan dengan aneka platform digital dalam kegiatan keseharian, belajar-mengajar hingga penelitian. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dan penelitian dapat lebih bervariasi dan menampilkan kebaruan yang sejalan dengan era digital.

Beberapa aplikasi dan platform yang ditulis oleh para penulis melengkapi informasi dunia digital yang berkembang dengan pesat di era ini. Kita dipacu tidak hanya untuk tahu, tapi juga harus mampu menggunakannya secara aktif. Sebagai efek positif tentu kita pun semakin memudahkan dalam melakukan pekerjaan karena semua aplikasi dan platform tersebut dapat diakses melalui gawai dan laptop. Selamat membaca dan mendapatkan tambahan ilmu baru dari buku yang bernilai manfaat ini.

