

### Artikel Info

<b>Received:</b> 12 Januari 2021	<b>Revised:</b> 28 Januari 2021	<b>Accepted:</b> 03 Februari 2021	<b>Published:</b> 28 Februari 2021
-------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------

## Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Sistem Pendukung Pembelajaran Daring di Desa Pekan Bilah

Mardiah Ulfa Hasibuan<sup>1\*</sup>, Ela Syahfitri<sup>2</sup>, Rinawati Hutabarat<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara<sup>\*1, 2, 3</sup>

<sup>\*1</sup>email: [mardiaulfa96@gmail.com](mailto:mardiaulfa96@gmail.com)

<sup>2</sup>email: [elasyahfriani5@gmail.com](mailto:elasyahfriani5@gmail.com)

<sup>3</sup>email: [rinawatihb00@gmail.com](mailto:rinawatihb00@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of implementing this Community Partnership Program (PKM) is to provide knowledge in utilizing Google Classroom as a support system for online learning activities in Pekan Bilah Village. The method used in this activity is the direct method, where the team directly provides training to the participants in Pekan Bilah Village, in utilizing Google Classroom as a support system for online learning activities. The results achieved from this program are 78% of the participants are able to use Google Classroom in learning activities.

**Keywords:** Google Classroom, Learning, Online

**Abstrak:** Tujuan pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan pengetahuan dalam memanfaatkan Google Classroom sebagai sistem pendukung kegiatan pembelajaran Daring di Desa Pekan Bilah. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode direct (langsung), yaitu tim secara langsung memberikan pelatihan kepada para peserta di Desa Pekan Bilah, dalam memanfaatkan Google Classroom sebagai sistem pendukung kegiatan pembelajaran daring. Hasil yang dicapai dari program ini adalah 78% dari peserta mampu memanfaatkan Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Google Classroom, Pembelajaran, Daring

### A. Pendahuluan

Hampir dua tahun wabah covid-19 telah dirasakan oleh masyarakat Indonesia dan berdampak di berbagai sektor, salah satunya adalah pada sektor pendidikan. Banyak

sekolah yang ada di Indonesia khususnya di desa pekan bilah memutuskan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di rumah sesuai aturan dari pemerintah demi menjaga agar tidak tersebarnya virus tersebut (Setiawan, 2021). Berbagai cara dilakukan oleh dinas pendidikan agar tetap berlangsungnya proses belajar mengajar meskipun tanpa tatap muka. Beberapa sekolah juga ada yang tetap mengadakan pembelajaran tatap muka yang tentunya tetap mengikuti sesuai protokol kesehatan yang telah ditetapkan.

Pendidikan jarak jauh yang selanjutnya disebut dengan PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya secara terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seluruhnya dilakukan dengan sistem daring dan dilakukan di rumah masing-masing (Daryanto, 2010).

Sistem pembelajaran jarak jauh pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di lokasi yang terpisah antara peserta didik dan pengajar sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya (Setiawan, 2018).

Pendidikan daring, secara umum memiliki prinsip yang mencakup, diantaranya adalah: 1) Akses, yaitu terkait dengan keinginan untuk memperluas akses masyarakat terhadap pendidikan melalui penyelenggaraan pendidikan yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi, bersifat massal, ekonomis, serta meminimalkan kendala jarak dan waktu. Pemerataan yang merujuk kepada asas keadilan dan persamaan hak bagi siapa saja untuk mengenyam pendidikan tanpa dibatasi oleh berbagai kendala; 2) Kualitas, yaitu berkenaan dengan jaminan standar pengajar, materi bahan ajar dan ujian, dan proses pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi.

Penyelenggaraan pendidikan daring di Indonesia tidak dimaksudkan untuk menggantikan sistem pendidikan konvensional secara tatap muka karena tujuan penyelenggaraannya adalah untuk memberikan layanan pendidikan tinggi kepada

masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi (Dimiyanti & Mujiono, 2006).

Pada pembelajaran daring, agar tujuan pembelajaran dapat terealisasi dengan baik, maka komponen yang dapat diterapkan, diantaranya adalah: 1) Menyusun rancangan pembelajaran yang nantinya akan diterapkan pada peserta didik; 2) Menetapkan materi ajar yang akan disampaikan menetapkan strategi yang akan digunakan ketika mengajar; 3) Menentukan media pembelajaran yang akan digunakan; 4) Menetapkan jenis dan alat evaluasi.

Terdapat beberapa karakteristik dari kegiatan pembelajaran daring, diantaranya adalah: terpisahnya siswa dan guru selama proses pembelajaran, peran penting institusi dalam perencanaan dan pengembangan bahan pembelajaran, penggunaan berbagai macam media dalam proses pembelajaran, tersedianya komunikasi dua arah antara siswa dan pihak sekolah, terbatasnya proses pembelajaran di kelas atau kelompok, dan penerapan manajemen industri, dan individualisasi proses pembelajaran (Masitah & Setiawan, 2018). Dengan demikian, kegiatan pembelajaran daring ini pada intinya menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri, dimana peran guru hanya sebagai fasilitator saja. Namun, jika kegiatan pembelajaran daring ini diterapkan bagi anak yang ditingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), maka orang tua memiliki peran lebih dalam kegiatan pendidikan di rumah.

Pada aplikasinya selama dua tahun belakangan ini (2020-2021) pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi baik itu Whatsapp, Google Meet, Google Form, Google Classroom dan aplikasi lainnya. Pada intinya banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring ini. Salah satunya adalah *Google Classroom* yang merupakan layanan gratis yang dikembangkan Google untuk sekolah dan tingkat perguruan tinggi yang ditujukan untuk menyederhanakan mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas (Ansori, 2020). Classroom membantu peserta didik dan pengajar

mengorganisir tugas, meningkatkan kolaborasi, dan menumbuhkan komunikasi yang lebih baik. Guru akan mengundang peserta didik ke kelas menggunakan kode rahasia atau dari domain sekolah. Selain itu, melalui *platform* Google, semua guru dapat memulai proses pembelajaran, mendistribusikan, dan memeriksa tugas peserta didiknya (Nirfayani, 2019).

Pada Google Classroom terdapat beberapa fasilitas yang dapat dilakukan pada kegiatan belajar mengajar, seperti mengirimkan tugas atau quiz, membagi materi pembelajaran dapat berupa video dll (Rusman, 2013). Dengan mempergunakan aplikasi ini guru dapat terbantu tugasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun akan tetapi yang perlu diperhatikan bahwa, semangin menarik guru menyampaikan pesan-pesan pembelajaran maka peserta didik akan lebih berminat dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru dalam memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran, maka guru harus membuat materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami.

Adapun tujuan dilaksanakannya PKM ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan Google Classroom sebagai sistem pendukung kegiatan pembelajaran Daring di Desa Pekan Bilah.

### **B. Metode Pelaksanaan**

Dalam rangka memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, Tim Program Kemitraan Masyarakat ini menawarkan program penyuluhan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi Google Classroom, bagi para guru di Desa Pekan Bilah. Metode yang digunakan dalam melaksanakan program ini diawali dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi program.

1. Tahap persiapan, Tim melakukan survey ke lapangan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan di wilayah sasaran. Saat survey tim mengumpulkan data dan informasi melalui observasi, wawancara dan diskusi dengan kepala sekolah dan

guru. Adapun hal yang disurvei adalah lokasi tempat dilaksanakan kegiatan, yaitu Desa Pekan Bilah. Sedangkan data yang dihimpun melalui wawancara dan diskusi adalah, tentang permasalahan yang sedang dihadapi mitra sasaran dalam melaksanakan pembelajaran di era pandemic ini, khususnya terkait pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran. Dari hasil diskusi, diputuskanlah materi pelaksanaan tentang pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Google Classroom, dengan jumlah peserta sebanyak 45 orang guru, tempat pelaksanaan diadakan di Desa Pekan Bilah, dan lama pelatihan 2 hari dengan durasi 3 jam. Bersamaan dengan itu, tim PKM bekerja menyiapkan bahan baku yang bersifat software dan bahan penunjang lainnya.

2. Tahap pelaksanaan. Tahap ini diawali dengan mengundang para calon peserta melalui Group WhatsApp guru Desa Pekan Bilah, untuk mendaftarkan diri melalui Google Form. Selanjutnya, dilakukan kegiatan pelatihan membuat Media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Google Classroom. Materi pelatihan yang diberikan terdiri dari dua, yaitu tentang urgensi pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan praktek pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Google Classroom. Materi disampaikan dengan pendekatan andragogi, dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.
3. Tahap evaluasi program. Setelah peserta diberi materi pelatihan secara menyeluruh, maka dilakukan evaluasi pada peserta untuk melihat ketercapaian kompetensi dalam membuat media pembelajaran.

### C. Hasil dan Pembahasan

Google Classroom merupakan salah satu aplikasi yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran daring. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta pelatihan akan diberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran online. Dengan bantuan aplikasi Google

Classroom ini, nantinya peserta didik akan dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, yang telah dilaksanakan di Desa Pekan Bilah, yaitu sebagai berikut:

### 1. *Planning* (Persiapan)

Tim melakukan *planning* (perencanaan) sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Pekan Bilah, di antara *planning* yang dilakukan oleh tim kegiatan pengabdian masyarakat, diantaranya adalah: melakukan survey awal terhadap lokasi tempat dilakukannya kegiatan pelatihan. Setelah dilakukan diskusi maupun dialog dengan kepala sekolah yang ada di Desa Pekan Bilah, maka disepakati pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Google Classroom sebagai sistem pendukung kegiatan pembelajaran Daring, yaitu pada hari Senin, 14 Desember 2020. Selain mendiskusikan masalah waktu pelaksanaan, selain itu juga didiskusikan teknis pelaksanaannya dan materi- materi apa sajakah yang akan dilatihkan kepada para guru yang ada di Desa Pekan Bilah.

Karena kondisi pandemic yang sedang melanda seluruh peserta harus mengikuti protokoler yang telah ditetapkan pemerintah, yaitu; menggunakan masker, menjaga kebersihan serta wajib menggunakan handsanitizer ketika memasuki ruangan pelatihan. Selain itu persiapan tempat kegiatan yang akan digunakan, fasilitas yang diperlukan, jadwal pelaksanaan kegiatan, dan menentukan materi pendukung yang akan disampaikan terkait pelatihan.

Selain mempersiapkan berbagai hal di atas, tim juga mempersiapkan modul sederhana tentang pemanfaatan aplikasi Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran daring.

### 2. *Actuating* (Aktualisasi/ pelaksanaan)

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 14 Desember 2020, bertempat di Desa Pekan Bilah. Kegiatan ini dimulai pada pukul 08.00

sd. 10.00 Wib, yang dihadiri oleh para guru-guru yang ada di Desa Pekan Bilah, yang berjumlah 45 orang peserta. Sebelum acara dimulai, seluruh peserta diwajibkan mendaftarkan diri melalui aplikasi google form yang telah disediakan oleh tim.

Kegiatan ini dibuka oleh salah seorang kepala sekolah yang ada di Desa Pekan Bilah, yang dalam ungkapannya beliau menyambut baik dan antusias terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Menurut beliau, “materi pembuatan media pembelajaran ini sangat bermanfaat apalagi materi yang disampaikan terkait dengan pemanfaatan aplikasi-aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran daring, yang saat ini sangat dibutuhkan. Beliau juga memghimbau kepada peserta yang terdiri dari guru-guru di Desa Pekan Bilah, untuk mengikutinya dengan baik dan bertanya pada pemateri bagi yang belum paham.”

Dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Google Classroom ini, di session pertama peserta lebih dahulu diberikan materi tentang “pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar”. Sedangkan pada session kedua, peserta diberikan materi tentang teknik dalam pemanfaatan aplikasi Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran daring

### 3. Evaluating (Penilaian)

Setelah materi selesai disampaikan, pemateri memberi kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mengulang kembali langkah-langkah pemanfaatan aplikasi Google Classroom. Hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian kompetensi peserta dalam mengikuti pelatihan ini. 75 (tujuh puluh lima) merupakan skor yang ditetapkan oleh pelatih dalam menentukan ketercapaian kompetensi peserta dalam mengikuti pelatihan ini.

Dari hasil evaluasi diperoleh bahwa, 71% peserta yang ikut dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Google Classroom di Desa Pekan Bilah, dapat memanfaatkan aplikasi Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran online.

### D. Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Google Classroom adalah, bahwa guru harus dapat menguasai berbagai aplikasi pembelajaran, khususnya aplikasi-aplikasi yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran online. Pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di Desa Pekan Bilah ini, menurut keterangan peserta pelatihan memberikan manfaat besar bagi guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya. 70% dari peserta yang ikut dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Google Classroom ini, dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran daring.

### E. Daftar Pustaka

- Ansori, A & Sari, AF. (2020). *Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara, 1(2), 133-148.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Dimyanti, & Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- El Fauziah, Ula Nisa., Lilis Suryani, Dkk. (2019). *Penerapan Google Classroom dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-guru Bahasa Inggris SMP Di Subang*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) IKIP Siliwangi Vol. 02 No. 02, Juli 2019
- Iftakhar, S. (2016). *Google Classroom: What Works and How?*. Journal of Education and Social Science, 2 (3), 12-18.
- Maharani, Nia.,Ketut Sepdyana Kartini. (2019). *Penggunaan Google Classroom Sebagai Pengembangan Kelas Virtual Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika Pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer*. PENDIPA Journal of Science Education, 2019:3 (3), 167- 173.

- Majid, Abdul., & Andayani, Dian. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decapage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Prodikmas: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 83.
- Nirfayanti., Nurbaeti., (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 2(1), 51.
- Putri, Gesa Kharisma dan Yuli Ani Setyo Dewi.(2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom*. Al-Fikrah Vol. 2 No.1, Juni 2019:60-79.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, H. R. (2018). Improving Student's Study Result Using Role Playing Methods and Animation Media on Arabic Courses in the Faculty of Islamic Religion University of Muhammadiyah Sumatra Utara. *Proceedings International Conference Bksptis* (p. 43). Semarang: UNISULA Press.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Bildung.
- Setiawan, H. R. (2018). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral dan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Pembiasaan di Ra. Al-Hikmah. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 174.
- Setiawan, H. R. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional*. Medan: UMSU Press.
- Zulhafizh & Permatasari, S. (2020). *Membina Kualitas Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Sikap Berpikir Kreatif Dan Kritis*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran). 4(5), 938-939.