



Peningkatan Efektifitas Pembelajaran Online Menggunakan Google Classroom

Yulia Utami¹, Desi Vinsensia²

Teknik Informatika¹, Manajemen Informatika²

^{1,2}STMIK Pelita Nusantara, Jl. Iskandar Muda.No.1 Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: yuliautami14071990@gmail.com¹, desivinsensia87@gmail.com²

Abstrak

Melaksanakan Kegiatan pengabdian masyarakat bagi dosen merupakan salah satu tugas sebagai pelaksanaan Tridarma perguruan tinggi termasuk pelaksanaan pengabdian ini adalah suatu upaya STMIK Pelita Nusantara Medan agar terlaksananya Tridarma perguruan tinggi untuk memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Pada pengabdian ini dilakukan pada Sekolah SMPN 3 Secanggang yang mengambil tema Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Online Menggunakan Google Classroom yang bertujuan memberikan bekal kemampuan dan pengetahuan dalam hal pengajaran online. Permasalahan yang dialami mitra yakni masih belum menggunakan Google Classroom dalam pembelajaran online, selama ini pembelajaran dirumah berlangsung para guru menggunakan media komunikasi seperti Whatsapp, dikarenakan tidak semua guru memahami pemakaian aplikasi pembelajaran online termasuk Google Classroom. Hal inilah yang melatarbelakangi pelaksanaan PkM yang berjudul Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Google Classroom. Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah SMPN 3 Secanggang dengan metode ceramah, diskusi dan praktikum langsung. Melalui kegiatan ini, diharapkan ketrampilan dan pemahaman guru meningkat terkait penggunaan aplikasi dalam pembelajaran online.

Kata Kunci :Pembelajaran Online, Google Classroom, Efektifitas.

1. Pendahuluan

Infeksi COVID-19 yang disebabkan virus corona merupakan suatu pandemik baru dengan penyebaran antar manusia yang sangat cepat. Derajat penyakit dapat bervariasi dari infeksi saluran napas atas hingga ARDS. Diagnosis ditegakkan dengan RT-PCR, hingga saat ini belum ada terapi antivirus khusus dan belum ditemukan vaksin untuk COVID-19. Diperlukan pengembangan mengenai berbagai hal termasuk pencegahan di seluruh dunia. Salah satu pencegahan yang dilakukan pemerintah adalah dengan melakukan lockdown di berbagai sektor termasuk juga dalam dunia pendidikan. Semenjak diberlakukan lockdown pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi komputer baik itu zoom meeting, google classroom, whatsapp dan lain sebagainya.

Fungsi aplikasi dalam pendidikan terlebih dalam kegiatan pembelajaran terlihat dari kegiatan pembelajaran yang sudah mulai menerapkan system *e-learning*, dimana pembelajaran tidak dilakukan dalam tatap muka secara langsung melainkan melalui pembelajaran yang berbasis internet baik dalam bentuk aplikasi maupun web. Sebagian sekolah di kota-kota besar yang telah maju saat ini telah memiliki system informasinya masing-masing, atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*. Penerapan *e-learning* ini tentunya untuk meningkatkan sistem pembelajaran jarak jauh terhadap siswa. Dimana saat ini, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran sudah menjadi kewajiban bagi setiap sekolah, mengingat bahwa kondisi Indonesia saat ini sedang lockdown dalam melawan virus COVID-19.

Banyak pakar pendidikan memberikan definisi mengenai *e-learning*, seperti yang dipaparkan oleh Thompson, *et al*, berikut ini, *E-learning is an instructional content or learning experiences delivered or enabled by electronic technology*. Kemudian Thompson juga menyebutkan kelebihan *e-learning* yang dapat memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing teknologi. Pemanfaatan *e-learning*, selain sebagai upaya mengatasi permasalahan teknis pembelajaran (media pembelajaran), juga





sebagai upaya menjawab masalah substansial pembelajaran (sumber ajar). Dalam proses pembelajarannya, dimungkinkan adanya pengembangan diri peserta didik untuk bisa belajar mandiri tanpa adanya batasan jarak dan waktu sehingga bisa menumbuhkan kemandirian setelah belajar berkali-kali melalui *e-learning*, baik kompetensi kognitif maupun afektif dan tumbuhnya kreativitas para *stakeholder* pendidikan.

Beberapa peneliti menyatakan bahwa *E-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif *e-learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar mahasiswa akan semakin meningkat pula. Dalam penelitian lainnya penyampaian materi melalui mode e-learning kepada mahasiswa dalam komunikasi pembelajaran dinilai cukup efektif. Hal ini dibuktikan bahwa (1) materi modul tersebut cukup dapat dipahami mahasiswa, (2) materi tulisan, gambar, suara, maupun keserasian ketiganya dalam modul dapat diterima mahasiswa dengan cukup jelas, (3) materi modul banyak cukup menambah pengetahuan mahasiswa, (4) mode e-learning mengarahkan sikap mahasiswa dengan sebagian setuju terhadap materi modul, (5) mode e-learning mendorong tindakan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas dari modul e-learning, melakukan akses internet dan mengkopi berkas atau memfotokopi print out tentang informasi Body Otomotif yang dimiliki temannya, serta menyebarkan sebagian besar pengetahuan yang telah diperoleh dari modul distance learning.

1.1. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada guru-guru SMP Negeri 3 Secanggang dalam menggunakan Google Classroom sebagai media dalam pembelajaran.

1.2. Manfaat Kegiatan

Manfaat dari pelatihan ini untuk memudahkan guru-guru dalam kegiatan pembelajaran daring dalam memberi materi, tugas dan pemberian nilai. Serta mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai google classroom kepada murid-murid di SMP Negeri 3 Secanggang.

1.3. Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat

Target Luaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu: para guru mampu memahami penggunaan aplikasi google classroom seperti fitur-fitur yang ada pada google classroom seperti penguploadan materi, tugas dan quis, memberikan nilai serta membuat absensi menggunakan google dokumen.

2. Realisasi Kegiatan

2.1. Bentuk Kegiatan & Jadwal, Serta Tempat Kegiatan

a. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, diskusi, dan metode praktikum secara langsung. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan *aplikasi google classroom*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta dalam mengoperasikan fitur-fitur pada google classroom. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit laptop/komputer atau smartphone selama praktek berlangsung.

Selama sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi dengan mempraktekkan secara langsung bagaimana peserta mengupload materi, tugas, absensi, mengkoreksi dan pemberian nilai. Jika para peserta mengerjakan latihan kerja sesuai dengan arahan, maka hal inilah yang menjadi indikator dari keberhasilan kegiatan ini. Kemampuan pemahaman peserta dapat dilihat berdasarkan dokumen kerja yang mereka upload secara langsung pada kegiatan pelatihan ini peserta diberikan modul pelatihan yang dipakai untuk acuan pelatihan.

b. Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan dilaksanakan pada Tanggal 17 Februari 2021 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan

NO	Kegiatan	Pukul Kegiatan (WIB):		
		09.00-10.00	10.05-11.00	11.05-12.00
1	Pengenalan Aplikasi google Classroom			

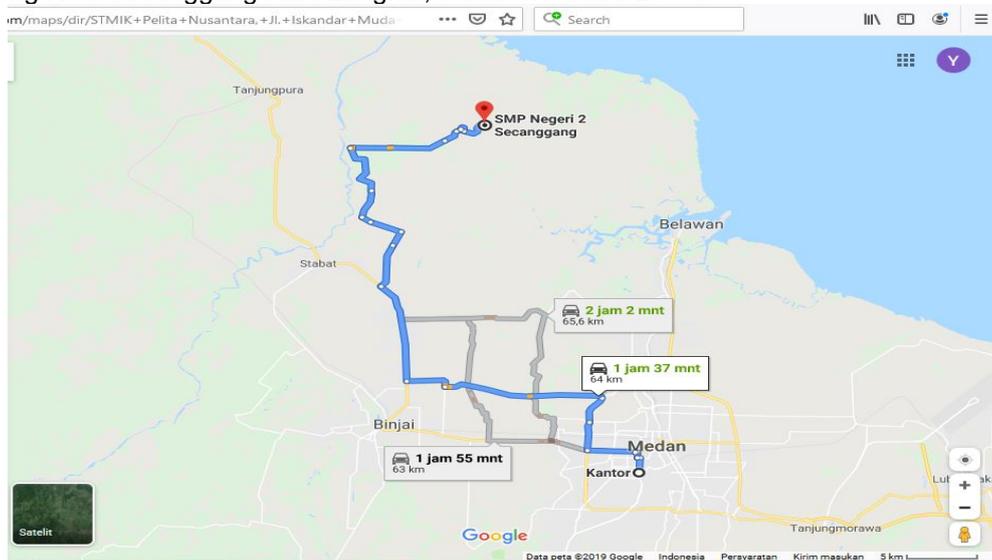




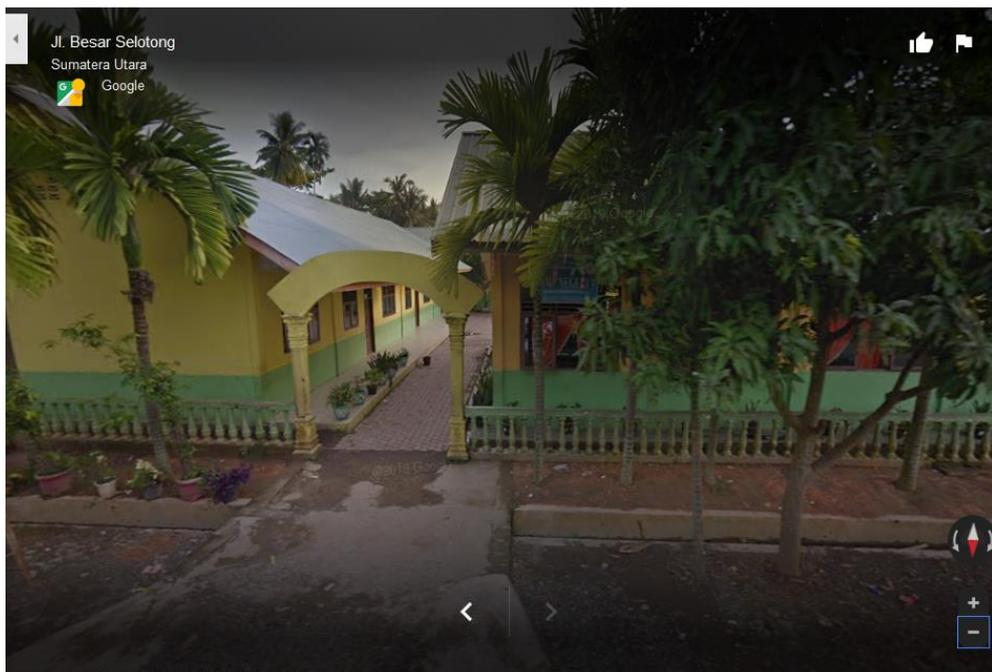
NO	Kegiatan	Pukul Kegiatan (WIB):		
		09.00-10.00	10.05-11.00	11.05-12.00
2	Praktek Langsung (Membuat dan Mengupload Materi, Tugas dan Presensi)			
3	Praktek Langsung (Memberi Nilai pada Tugas Siswa dan Mengabsensi Siswa yang Telah mengisi Presensi pada Google Dokumen)			

c. Tempat Kegiatan

Tempat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini beralamat: Jalan Besar Desa Selotong Kec. Secanggang Kab. Langkat, Sumatera Utara 20855



Gambar 1. Maps Lokasi





Gambar 2. Lokasi Pengabdian

2.2. Materi

1) Langkah-langkah penggunaan google classrom

- a) Untuk menggunakan Classroom kita harus memiliki akun google atau gmail. Akan di masukkan email untuk membuka gmail pada akun google.
- b) Masukkan email dan password
- c) Kemudian pilihlah dan klik Google Classroom
- d) Perhatikan pada gambar di atas dan di sudut sebelah kanan ada tanda (+), kemudian di klik
- e) Pilihlah buat kelas
- f) Yang muncul pada google classroom dengan judul Buat kelas.
 - Pada kotak pertama yaitu Nama Kelas. Pada nama kelas wajib kita isi. Misalkan Kelas VIII-1.
 - Pada kotak kedua yaitu "Bagain". Pada kotak ini boleh di kosongkan. Atau di isi dengan MATEMATIKA
 - Pada kotak ketiga yaitu "Mata Pelajaran". Misalkan di isi dengan Matematika
 - Pada kotak keempat yaitu "Ruang". Pada kotak ini boleh di kosongkan atau kita isi dengan 1. sesuai dengan kelas nya.
- g) Setelah itu pilih dan klik "Buat"
- h) Kemudian pilih/klik "Got it".
- i) Setelah itu akan muncul dilayar kita tampilan seperti Forum, Tugas Kelas, Anggota dan Nilai. Pada kelas VIII-1, belum ada anggota/siswa, cara memasukkan atau mengundang, kita terlebih dahulu memberikan kode kelas agar para siswa dapat masuk di kelas yang telah kita buat.
- j) Untuk pembagian kode kelas terdapat di sebelah kiri. Tujuan pembagian kode kelas, agar siswa dapat bergabung dengan kelas yang akan kita ajarkan.
- k) Forum. Memposting ke forum kelas jika diizinkan oleh pengajar, Anda dapat berkomunikasi dengan anggota kelas di forum kelas dengan cara berikut:
 - Postingan—Informasi atau pertanyaan yang ditambahkan ke forum kelas.
 - Komentar—Respons terhadap postingan atau komentar.





- Balasan—Respons terhadap komentar yang menyebutkan orang yang memberi komentar.
- l) Tugas Kelas. Tugas kelas google classroom adalah tempat dimana guru membuat latihan kepada siswa. Pada menu tugas kelas itu bisa kita pilih/klik pada menu “Buat”, dan terdiri dari: tugas, tugas kuis, pertanyaan, materi,..., dan lain-lain. Biasanya sering digunakan pada menu “tugas” untuk memberikan soal-soal latihan kepada siswa berupa uraian atau essay. Untuk pengisian absensi, bisa kita gunakan “tugas kuis” dan “pertanyaan”. Penggunaan “Tugas Kuis” berisi google form, bisa kita gunakan sebagai pengisian absensi dan juga membuat soal-soal pilihan berganda.
- m) Nilai. Pada bagian ini akan terlihat jika kita telah memasukkan siswa yang ada dikelas dan guru telah membuat soal yang telah kita masukkan di tugas kelas.

2.3. Masyarakat Sasaran

Seluruh guru-guru SMP Negeri 3 Secanggang, yang mengikuti pelatihan ini adalah sebanyak 9 orang guru.

3. Tinjauan Hasil Yang Dicapai

Selama pelatihan berlangsung, para peserta sangat antusias mengikuti arahan tim dosen. Peserta diberikan modul dalam melakukan praktikum, sehingga peserta dapat mengikuti sesuai materi arahan yang diberikan. Dalam sesi latihan mengupload tugas dan materi mereka bertanya mengenai jenis dokumen yang akan diupload, dan pada saat pembuatan presensi mereka bertanya bagaimana melihat siswa yang telah mengisi presensi yang telah dibuat melalui goole clasroom. Semua materi pelatihan yang telah tersaji dalam modul dapat disajikan sesuai dengan rencana. Seluruh peserta dengan antusias mengikuti pelatihan ini, yang ditandai dengan beberapa peserta yang bertanya dan berdiskusi tentang kesulitan dalam praktek pembuatan penggunaan google clasroom. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan praktikum pelatihan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan memiliki feedback positif atas respon dari peserta yang begitu antusias dalam mengikuti pelatihan. Sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru mengenai penggunaan aplikasi google clasroom sebagai media pembelajaran selama pandemi, yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi.

4. Daftar Pustaka

- Basori. (2014). Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Online dengan Menggunakan Media E-Learning pada Perkuliahan Body Otomotif. *JIPTEK*, Vol 7 No 2.
- Handayani. Diah, Dwi Rendra Hadi, Fathiyah Isbaniah, Erlina Burhan, Heidy Agustin, (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respir Indo*, 40(2).
- Karwati, Euis. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Komunikasi*, Vol 17 No 1.
- Saputra, J. (2017). Penggunaan model problem based learning berbantuan e-learning terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada dimensi tiga. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 117-130.
- Saputra, Jusep. Kandaga Thesa. Ari Nurcahyo Anggoro. (2018). Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Guru SMA di Kota dan Kabupaten Bandung dalam Kegiatan Pengolahan Data berbasis E-Learning. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol. 3 No. 2





Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 63-70.

Yaniawati, P. (2010). E-learning: Alternatif pembelajaran kontemporer. Bandung: Arfino Raya.

