

## Pemanfaatan Google Classroom untuk Pembelajaran Daring

Joko Kuswanto\*<sup>1</sup>, Abdul Rahman<sup>2</sup>, Jum Dapiokta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Informatika, Universitas Baturaja

\*e-mail: ko.8515@gmail.com <sup>1</sup>,abdulrahman@ft.unbara.ac.id<sup>2</sup>,jumdapiokta@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstract

*The pandemic covid-19 made of technology as the principal thing, especially the education conducted online. With the online method, requires teachers, students and parents to understand and use technology. Quite a few however from teachers, students and parents confused to understand and use application in online learning, for example online learning by using google classroom. Related to the online learning process, it is necessary to do counseling and training related to the use of google classroom for online learning in Batumarta I village. It is hoped that this activity can provide knowledge for residents in Batumarta I village about the use of google classroom for online learning. In addition, it can provide knowledge and improve the ability of citizens in operating computers and smartphome.*

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

### Abstrak

Masa pandemi covid-19 menjadikan teknologi sebagai hal yang utama, khususnya dunia pendidikan yang dilakukan secara daring. Dengan adanya metode pembelajaran daring, mengharuskan guru, siswa dan orang tua untuk memahami dan memanfaatkan teknologi. Namun tidak sedikit dari guru, siswa dan orang tua yang bingung untuk memahami dan memanfaatkan aplikasi dalam pembelajaran daring, sebagai contoh pembelajaran daring dengan memanfaatkan google classroom. Terkait adanya proses pembelajaran secara daring maka perlu dilakukan penyuluhan dan pelatihan terkait dengan pemanfaatan google classroom untuk pembelajaran daring di desa Batumarta I. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan pengetahuan bagi warga yang ada di desa Batumarta I tentang pemanfaatan google classroom untuk pembelajaran daring. Selain itu, dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan warga dalam mengoperasikan komputer dan smartphome.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Daring, Google Classroom

## 1. PENDAHULUAN

Masa pandemi covid-19 menjadikan teknologi sebagai hal yang utama, khususnya dunia pendidikan. Dimana dunia pendidikan semakin mengarahkan orientasinya terhadap teknologi, salah satunya adalah inovasi dalam dunia pendidikan berbasis ICT (Kurniawan et al., 2019). Dengan suatu kemajuan teknologi, masalah baik jarak maupun waktu dalam bidang pembelajaran bisa di selesaikan atau diatasi, contohnya dengan proses pembelajaran daring / online menggunakan e-learning (Astuti & Seleкта, 2019). Kondisi pademin Covid-19 menjadi salah satu deklarasi bahwa dalam proses pembelajaran khususnya proses pembelajaran secara tradisional sudah harus di *update* atau diperbaharui. Dimana dalam penyampaian materi pelajaran selama ini masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan masih menggunakan media pembelajaran seperti buku paket dan papan tulis dalam menyampaikan materi (Sari et al., 2021). Tetapi walaupun begitu proses pembelajaran daring harus tetap sesuai dengan mutu pembelajaran yang susah ditentukan sebelumnya. (Desyanti, Yusrizal, 2022). Dengan adanya metode pembelajaran daring, mengharuskan seorang guru maupun siswa memahami dan memanfaatkan teknologi seperti komputer dan internet (pada HP Smartphone) yang selama ini belum di pergunakan dengan optimal (Sabran, 2019)(Husni, 2017). Pemanfaatan komputer biasanya hanya digunakan untuk

pengetikan seperti surat menyurat. Pemanfaatan internet sendiri hanya digunakan untuk membuka jejaring sosial atau bermain *game* (Kuswanto, 2020). Disamping guru dan siswa, orang tua / wali pun juga turut andil dalam memahami dan memanfaatkan teknologi. Orang tua / wali siswa yang selama ini menyerahkan proses pembelajaran siswa di sekolah, sekarang harus mengawal anaknya dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan di rumah.

Tidak sedikit orang tua mengeluh dan kebingungan dengan metode pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 sekarang ini. Baik dari perangkat pembelajaran (*Smartphone*) yang wajib dimiliki oleh siswa, juga pemahaman akan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran daring. Berbagai macam aplikasi harus di pahami oleh guru, siswa dan orang tua selama pembelajaran daring seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *Zoom*. Banyaknya aplikasi yang harus dipahami maka perlunya edukasi guna memperlancar dan mewujudkan proses pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah.

Menurut informasi yang didapat di desa Batumarta I masih kurangnya pemahaman akan pemanfaatan komputer, *smartphone* dan internet dalam pembelajaran secara daring. Banyaknya aplikasi penunjang pembelajaran daring, tidak sedikit para orang tua mengeluh dan kebingungan untuk mempelajarinya guna mengawal anaknya dalam proses pembelajaran dari rumah. Sebagai contoh pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*. Tidak sedikit orang tua yang bingung dalam pembuatan akun, kehadiran, ataupun dalam pengiriman tugas. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu adanya pengabdian pada masyarakat dengan mengadakan sosialisasi tentang pengetahuan dan pemahaman pemanfaatan komputer, *smartphone* dan internet dalam pembelajaran. Dalam hal ini memanfaatkan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online*. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua / warga yang ada di desa Batumarta I tentang media pembelajaran berbasis online menggunakan *Google Classroom*. Selain itu, dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan warga dalam mengoperasikan komputer.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan kepada warga di desa Batumarta I, Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan dengan metode sebagai berikut:

1. Metode pendidikan masyarakat berupa penyuluhan, dimana dengan memberikan penjelasan secara ceramah, tanya jawab dan diskusi tentang pemanfaatan *Google Classroom* untuk Pembelajaran Daring. Penyuluhan disampaikan dengan bahasa yang sederhana dilengkapi dengan gambar yang menarik melalui powerpoint dan dan video.
2. Metode pelatihan, dimana metode ini dilakukan dengan pendampingan kepada warga yang berkesempatan hadir untuk mempraktikkan langsung teknologi seperti komputer yang bisa digunakan untuk membantu dalam pembelajaran baik untuk orang tua atau siswa yang dalam hal ini pemanfaatan *Google Classroom*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian penyuluhan tentang pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran Daring di Desa Batumarta I telah dilaksanakan dengan lancar. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 Oktober 2021, yang bertempat di Balai Desa, Desa Batumarta I, Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten Ogan Komering Ulu pada pukul 09.00-11.00 WIB.

Warga dan Perangkat Desa Batumarta I sebagai peserta mengikuti penyuluhan dengan antusias, fokus dan semangat. Hal tersebut terlihat dari respon warga selama penyuluhan berlangsung. Warga maupun perangkat desa juga aktif dalam kegiatan dalam bentuk tanya jawab mengenai pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran Daring.

Berikut hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian penyuluhan tentang pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran Daring di Desa Batumarta I:

**Tabel 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

<b>Persiapan</b>		
Administrasi kegiatan	Mengelola kegiatan dan bukti pelaksanaan kegiatan	Kegiatan administrasi kegiatan ini menghasilkan beberapa dokumen, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jadwal kegiatan</li> <li>2. Daftar hadir peserta</li> <li>3. Dokumentasi / Foto Kegiatan</li> </ol>
Pembuatan materi dan slide presentasi	Pemateri membuat materi dan media power point yang akan digunakan selama pelaksanaan kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi penyuluhan</li> <li>2. Media presentasi berbasis power point</li> </ol>
<b>Pelaksanaan</b>		
Penyuluhan	Memberikan materi tentang media pembelajaran menggunakan <i>Google Classroom</i>	Warga dan perangkat desa Batumarta I sebagai peserta mendapatkan pengetahuan baru tentang media pembelajaran <i>online</i> menggunakan <i>Google Classroom</i>
<b>Penutup</b>		
Evaluasi Kegiatan	Mengetahui hal-hal yang sudah baik dan yang belum berjalan secara maksimal	Saran untuk perbaikan kegiatan selanjutnya.



**Gambar 1. Bersama Peserta Kegiatan Pengabdian**

Gambar 1. diatas merupakan bentuk dari metode pendidikan masyarakat berupa penyuluhan, dimana dengan memberikan penjelasan secara ceramah terkait dengan Google Classroom. Penyuluhan disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan materi yang disampaikan dilengkapi dengan gambar yang menarik melalui *powerpoint*.



**Gambar 2. Pemaparan Materi Pemanfaatan Google Classroom**

Materi pemanfaatan *Google Classroom* ini disampaikan oleh bapak joko kuswanto yang berisikan tentang tata cara penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran, dimulai dari pembuatan email yang akan digunakan, kemudian memasukkan data kelas, mengumpulkan tugas dan lain sebagainya.



**Gambar 3. Tanya Jawab Terkait Dengan Pemanfaatan *Google Classroom***

Gambar 2. diatas merupakan sesi tanya jawab dan diskusi tentang pemanfaatan *Google Classroom* untuk Pembelajaran Daring dengan para peserta yang hadir. Setelah selesai pemberian materi dilanjutkan dengan melakukan praktik langsung dari pemanfaatan *Google Classroom* dengan prangkat komputer / laptop maupun HP *Smartphone*.

Berdasarkan pada hasil pretest peserta menunjukkan bahwa rata-rata peserta belum mampu untuk menggunakan *google classroom* seperti membuat akun dan dalam mengirim tugas/kuis. Untuk itu dalam penyampaian materi, disampaikan terlebih dahulu tentang bagaimana mengoperasikan dan mengelola *google classroom* untuk pembelajaran *online*. Setelah penyampaian materi, kemudian dilakukan pelatihan. Pelatihan diawali dengan pembuatan akun, pengelolaan kelas, pengelolaan penugasan dan kehadiran.

Pada tahap akhir, peserta diberikan kesempatan untuk berkonsultasi sebagai pemantapan akhir materi pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh bahwa penguasaan pengoperasian dan pengelolaan *google classroom* untuk pembelajaran daring/online sudah efektif. Hal ini di dapat dari hasil praktek peserta dalam mengikuti pelatihan secara langsung. Hasil pengabdian pada masyarakat ini sangat diperlukan oleh warga untuk membimbing putra putri yang sedang duduk di bangku sekolah.

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian yang berupa penyuluhan tentang pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran Daring di Desa Batumarta I telah terlaksana dengan lancar. Hal tersebut didasarkan pada pengamatan selama proses kegiatan yang memperlihatkan bahwa:

- a. Peserta antusias, kooperatif dan kondusif selama kegiatan berlangsung.
- b. Peserta mengetahui dan memahami tentang media pembelajaran online menggunakan *Google Classroom*

Meskipun demikian kegiatan penyuluhan ini belum mencapai hasil yang maksimal karena belum dilaksanakannya praktik pembuatan dan pengelolaan dari pembelajaran online menggunakan *Google Classroom* oleh warga yang berkesempatan

hadir. Hal ini terjadi karena terbatasnya waktu pelaksanaan. Untuk itu dalam kegiatan pengabdian selanjutnya diharapkan dapat dilaksanakan dengan memperbanyak waktu, agar warga dan perangkat desa dapat langsung melakukan praktik dalam pembuatan media pembelajaran *online*

#### **CAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Batumarta I dan LPPM Universitas Baturaja yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, P., & Seleкта, K. (2019). BLENDED LEARNING : STUDI EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN KONTEN E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI, *17*(1), 104–119.
- Desyanti, Yusrizal, F. S. (2022). Implementasi Algoritma K-Modes Untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, *3*(4), 719–727. <http://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1401>
- Husni, N. L. (2017). Pelatihan Penggunaan Internet Secara Tepat dan Sehat bagi Guru dan Siswa di MTS Ar- Rahman Palembang Guna Meningkatkan Kreativitas serta Kesadaran Guru dan Siswa Mengenai Sisi Negatif Internet, *3*(1), 127–131.
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & Wiradimadja, A. (2019). Using Broadcasting Learning Design to Enhance Student ' s Experiential Skill, 172–180.
- Kuswanto, J. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID, *6*(2), 78–84.
- Kuswanto, J., Destiarini, Rahman, A., Okta, J., & Anggraeni Agustin Muris. (2020). INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian TRAINING MAKING BASED LEARNING MULTIMEDIA USE POWER INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian, *4*(1).
- Sabran, E. S. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran, 122–125.
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 14–19. <http://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>