

Sosialisasi Penerapan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Guru SMA Negeri 2 Kota Kendari Sulawesi Tenggara

Eva Solina Gultom¹, Komang Wahyu Rustiani², Nurtikawati³

¹Prodi Sastra Inggris, Universitas Halu Oleo

^{2,3}Prodi Ilmu Komputer, Universitas Halu Oleo

Email : ¹eva_joshgroban@yahoo.com, ²kwr@yahoo.com, ³nurtikawati@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari proposal pengabdian masyarakat ini adalah mensosialisasikan penerapan e-learning dalam proses belajar mengajar di sekolah formal sehingga pemanfaatan teknologi bisa dirasakan secara merata oleh tenaga pendidik. Adapun target khusus dari proposal kegiatan ini yaitu ingin memperlengkapi dan memperkaya kemampuan atau skill tambahan guru SMA Negeri 2 Kecamatan Poasia Kota Kendari dalam menggunakan teknologi berbasis revolusi industri 4.0 dan kemudian mampu menyalurkan ilmu tersebut ke peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, *fun*, efisien dan efektif. Metode yang akan digunakan dalam proposal ini adalah pembelajaran aktif dan partisipatif. Dalam proses sosialisasi, pemateri akan membekali 50 peserta pelatihan akan e-learning seperti pembuatan akun gmail, panduan registrasi akun gmail guru di google classroom, panduan penginputan semua akun gmail peserta didik, pembuatan folder kelas, materi ajar, ujian hingga hasil ujian dan tugas yang nantinya dapat dipublikasi secara *online*.

Kata kunci: Internet, Sekolah, Teknologi, Ulluwul Himmah, *Website*

Abstract

The purpose of this community service proposal is to socialize the application of e-learning in the teaching and learning process in formal schools so that the use of technology can be felt equally by educators. The specific target of this activity proposal is to equip and enrich the abilities or additional skills of SMA Negeri 2 Poasia District teachers, Kendari City in using technology based on the industrial revolution 4.0 and then being able to channel this knowledge to students so that the learning process can run more interesting, fun, efficient and effective. The method that will be used in this proposal is active and participatory learning. In the socialization process, the presenters will provide 50 training participants with e-learning such as creating a Gmail account, a guide for registering a teacher's Gmail account in google classroom, a guide for inputting all students' Gmail accounts, creating class folders, teaching materials, exams to exam results and assignments. will be published online.

Keywords: Internet, Technology, Website, School, Ulluwul Himmah

1. PENDAHULUAN

Sejak Pandemi Covid-19 melanda Indonesia, sistem pembelajaran telah beralih ke dunia digital. Hal ini memaksa para pendidik memaksimalkan potensinya dengan memanfaatkan media dan metode pembelajaran berbasis teknologi. Tidak sedikit para pendidik dan penggiat pendidikan saling berlomba dalam meningkatkan dan memperlengkapi kemampuan diri mereka dengan penggunaan teknologi digital.

Perlu disadari media dan metode pembelajaran merupakan dua elemen penting penentu keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran adalah aplikasi *e-learning*. Penyampaian *e-learning* yang mengacu pada *two ways communication* membantu peserta didik dan guru dalam memaksimalkan tercapainya sistim pembelajaran di kelas. Bahkan di masa *new normal* sekarang ini, peserta didik tidak lagi hanya

mendengarkan guru setiap hari di dalam kelas seperti di saat sebelum pandemi, namun juga berinteraksi melalui media digital yang mengacu kepada *hybrid learning*. Pembelajaran tatap muka di sekolah tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk terus menerus menambah dan memperbarui wawasan dan pengetahuannya terutama pada pengaplikasian media *e-learning*. *Google classroom* adalah salah satu produk online gratis dari *Google* yang menghubungkan guru dan siswa baik di dalam dan luar kelas. Aplikasi ini memudahkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan efisien. Guru dapat memanfaatkan berbagai media *e-learning* seperti video, *power point/slides*, animasi, bahkan film sebagai bahan simulator materi pembelajaran. Tidak hanya itu, pemberian tugas, modul dan ujian juga dapat disampaikan melalui media *e-learning*.

Melihat situasi serupa, peneliti memiliki inisiatif untuk mengenalkan penggunaan *e-learning* bagi para pendidik/ guru di sekolah, seperti SMA Negeri 2 Kendari. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai *corpus* penelitian dikarenakan bahwa sekolah ini merupakan salah satu sekolah favorit dan percontohan di daerah pinggiran kota Kendari. Selain itu, peneliti sebelumnya pernah melakukan penelitian di sekolah ini dan masih melihat metode pembelajaran yang dipakai terbilang sederhana di beberapa kelas yaitu berupa papan tulis dan buku materi ajar.



Gambar 1. Suasana Pembelajaran Di Salah Satu Kelas SMA Negeri 2 Kendari

Sekolah yang terletak di kecamatan Poasia memiliki lebih dari 500 siswa yang berasal dari berbagai daerah di pinggiran kota Kendari. Oleh karenanya, peneliti ingin mengajak seluruh guru SMAN 2 Kendari untuk mulai menggunakan media *e-learning* di kelas melalui sosialisasi dan bimbingan. Bentuk media *e-learning* yang akan digunakan peneliti adalah *Google Classroom*. Pemilihan *google classroom* didasarkan pada penggunaannya yang simpel, efisien (dapat digunakan untuk perangkat apa pun), gratis, dan dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Partisipan

Khalayak sasaran pada sosialisasi penerapan *e-learning* sebagai media pembelajaran adalah guru SMA Negeri 2 Poasia Kendari. Alasan pemilihan guru sebagai sasaran khalayak dikarenakan guru merupakan model dan pemeran utama dalam proses belajar mengajar. Menarik tidaknya, menyenangkan atau tidaknya serta aktif atau tidaknya pembelajaran di kelas lebih di titik beratkan pada guru sebagai pendidik. Diharapkan guru mengikuti perkembangan teknologi dalam mendidik sehingga sesuai dengan murid yang dididik dan mengikuti era kekinian. Dipilihnya SMA Negeri 2 Kendari diharapkan bisa menjadi contoh oleh sekolah lainnya. Selain itu, sekolah ini letaknya sangat strategis dan berada di pusat kota sehingga kelak jika mengadakan pelatihan terhadap sekolah menengah lainnya mudah dijangkau.

2.2 Persiapan Materi

Secara umum materi yang dipaparkan di SMA Negeri 2 Kendari yaitu:

- a. Pengenalan media pembelajaran
- b. Penyampaian manfaat dan tujuan media pembelajaran *e-learning*
- c. Pemaparan *Google Classroom*

d. Pengaplikasian *Google Classroom***2.3 Metode yang Digunakan**

Metode yang digunakan pada kegiatan yaitu *active* dan *parcipatory learning*, yang meliputi ceramah, praktik/pelatihan penggunaan *google classroom*, dan dilanjutkan dengan diskusi yang akan diuraikan seperti di bawah ini.

a. Persiapan Teknis

Persiapan teknis, berupa persiapan tempat dan persiapan perizinan untuk mengadakan sosialisasi baik dari institusi maupun di tempat yang di tuju yakni SMA Negeri 2 Kendari.

b. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Setelah tahap persiapan selesai maka masuk ke kegiatan inti yakni melakukan sosialisasi di SMA Negeri 2 Kendari yang diawali dengan perkenalan team, pemaparan tentang media pembelajaran *e-learning* khususnya *google classroom*, dilanjutkan dengan praktik menggunakan *google classroom* dan diakhiri dengan diskusi atau tanya jawab.

Strategi penyampaian materi diawali dengan pertanyaan untuk mengevaluasi pengetahuan dan sikap guru terhadap materi yang akan disampaikan. Dilanjutkan dengan penyampaian materi disertai dengan gambar atau slide yang menarik agar tidak membosankan dan sesuai dengan tema yang disampaikan yakni media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Selanjutnya peserta diberikan tata cara atau tahapan untuk menggunakan *google classroom* dengan metode yang menyenangkan. Sembari penyampaian materi tentang *google classroom*, guru-guru diajak untuk praktek langsung menggunakan komputer bagaimana cara penggunaannya dengan harapan nanti mampu dilakukan atau diaplikasikan kepada peserta didiknya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN**3.1 Hasil**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan satu (1) hari yakni pada tanggal 24 Oktober 2019 di Ruang Laboratorium Komputer SMA Negeri 2 Kendari.

Tabel 1. Status Demografi Peserta Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis E- Learning.

Status Demografi Pesertan	=30	n%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	15	50
Perempuan	15	50
Usia		
19-24 Tahun	0	0
25-30 Tahun	9	30
31-36 Tahun	11	36,7
37-42 tahun	4	13,3
≥ 43Tahun	5	16,7
Tingkat Pendidikan		
SMA	0	0
D III	0	0
D IV	0	0
S1	16	53,3
S2	14	46,7

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 maka karakteristik demografi kegiatan sosialisasi dikuti oleh tiga puluh (30) peserta, laki-laki berjumlah limabelas (15) dan perempuan berjumlah lima belas (15)

Guru-guru SMA Negeri 2 Kendari yang mengikuti sosialisasi rata - rata berusia 31-42 tahun. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa karakteristik guru yang mengikuti sosialisasi seimbang antaralaki-laki dan perempuan. Peserta sosialisasi dapat dikategorikan sebagai guru mudakarena berusia masih cukup produktif untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran.

Usia guru yang memadai juga mempengaruhi berkembangnya atau berkelanjutannya media pembelajaran *e-learning* menggunakan *google classroom* untuk dilaksanakan. Jika melihat potensi yang ada, maka dapat dianalisis bahwa besar kemungkinan penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *google classroom* akan terus digunakan sebelum ada media lain yang lebih *update*.

Tabel 2. Distribusi Peserta Sosialisasi Menyimak Informasi Tentang Media Pembelajaran Berbasis E-Learning

Perolehan Informasi	=30	n%
Media Pembelajaran Berbasis E-Learning		
Sosialisasi	0	0
Media Sosial	20	66,7
Diklat	10	33,3
Praktek Pengaplikasian Google classroom		
Penyuluhan	0	0
Pengabdian	0	0
Penelitian	0	0

Berdasarkan hasil tabel distribusi maka Pendidik di SMA Negeri 2 Kendari menunjukkan bahwa guru mendapat informasi terkait media pembelajaran sebagian besar dari media social. Mereka belum sama sekali mendapatkan sosialisasi dari manapun berkaitan dengan media pembelajran berbasis e-learning. Hal tersebut menjadi alasan kuat dan sasaran strategis untuk dilaksanakan sosialisasi di SMA Negeri 2 Kendari terkait dengan media pembelajaran berbasis e-learning.

Sebelum dan sesudah pelaksanaan sosialisai dilaksanakan pengukuran dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang hasilnya dapat dilihat seperti tabledi bawah ini.

Tabel 3. Pelaksanaan Evaluasi Pre-Test Dan Past Test Pada Seluruh Peserta Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Dengan *Google Classroom*.

Evaluasi Materi Sosialisasi	=30	n%
Pre Test Sosialisasi		
Baik	5	16,7
Cukup Baik	10	33,3
Kurang	15	50
Post Test Sosialisasi		
Baik	22	73,3
Cukup Baik	5	16,7
Kurang	3	10

Berdasarkan hasil penilaian seperti tabel di atas menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan sosialisasi dan pembelajaran terkait media pembelajaran berbasis e-learning pemahaman guru SMA Negeri 2 Kendari mengalami peningkatan. Di awal pertemuan sebelum dilaksanakan sosialisasi banyak yang mengalami kesulitan dan kurang memahami media pembelajaran berbasis *e-learning* khususnya menggunakan *google classroom*.

3.2 Pembahasan

Guru sebagai pendidik memiliki peran besar dalam mencerdaskan peserta didik. Mendidik peserta didik dari tidak memahami menjadi paham sungguh tanggung jawab yang besar. Maju tidaknya suatu pendidikan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam penguasaan pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi harus mampu diikuti oleh pendidik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berorientasi teknologi yakni menggunakan media pembelajaran *e-learning* salah satunya dengan menggunakan *google classroom*.

Guru di SMA Negeri 2 Kendari ketika disosialisasikan berkaitan dengan media pembelajaran sangat antusias. Mereka menikmati proses sosialisasi dan praktik menggunakan media pembelajaran *google classroom*. Saat ada yang kurang jelas mereka tidak segan untuk bertanya hingga mampu memberikannya pemahaman. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sistem ceramah, diskusi atau tanya jawab dan diselingi dengan gurauan sehingga peserta sosialisasi tidak membosankan.

Selain ditinjau melalui praktek langsung, pelaksana pengabdian masyarakat juga memberikan ruang bagi para guru di SMA Negeri 2 Kendari untuk lebih leluasa mengajukan pertanyaan. Peserta sosialisasi memiliki kesempatan dan kebebasan tanpa batas untuk bertanya berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *e-learning* yakni menggunakan *google classroom*.

Target akhir dari pelaksanaan sosialisasi media pembelajaran berbasis e-learning yakni dengan menggunakan aplikasi *google classroom* pada guru SMA Negeri 2 Kendari yakni dapat membuat akun *google classroom*. Selain itu peserta juga dapat memperoleh ilmu pengetahuan tambahan atau menyegarkan kembali ingatan peserta tentang media pembelajaran. Tantangan yang dihadapi adalah kendala pada jaringan internet yang kurang memadai dan sarana di kelas maupun dari peserta didik. Ketika dipraktikkan menggunakan media pembelajaran *google classroom* oleh para pendidik, justru mahasiswa yang terlihat kurang siap dengan kemajuan dan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mempertimbangkan kehadiran peserta sosialisasi, keseriusan untuk menyampaikan dan mengikuti pelaksanaan sosialisasi baik. Ruang yang sederhana dan cukup terbatas tidak menyebabkan situasi kurang kondusif. Pelaksanaan sosialisasi juga perlu dievaluasi berdasarkan kepuasan peserta, pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dan tujuan yang ingin dicapai bisa dikatakan baik. Hal tersebut dapat ditinjau atau dapat dilihat berdasarkan tabel 3 di atas.

4. KESIMPULAN

Secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi *google classroom* berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh team pengabdian. Guru-guru SMA Negeri 2 Kendari siap menjadi role model untuk melakukan perubahan dengan mengimbangi kemajuan teknologi dalam mendidik baik secara formal maupun non-formal.

Secara khusus kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat membantu dan memberikan pengalaman baru kepada para guru SMA Negeri 2 Kendari berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran.

5. SARAN

Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran sesuai dengan era revolusi industri 4.0 maka perlu adanya uluran tangan dari berbagai pihak agar bersinergi, bahu membahu untuk mengembangkan dan memberikan pengalaman baru bagi pendidik di tingkan SMA ke bawah tentang media pembelajaran berbasis e-learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Wahyuni Eka. 2018. "Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akutansi (Studi Pada Program Studi Akutansi Universitas Islam Indonesia)," 1–122. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/6173>.
- Anshori, Sodiq. 2018. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran" 9924: 88–100.
- Firdaus &, and Rasyadinah. 2020. "Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-Learning Selama Masa Pandemi COVID-19." Bioma 2 (1): 1–7. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/739>.
- Jasmalinda, Suhery, & Putra, T. 2020. "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di SDN 17 Mata Air Padang Selatan" 1 (3): 1–4.
- Khairunnisa. 2020. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."
- Nurbaeti, and Nirfayanti. 2019. "Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." Jurnal Penelitian Matematika Dan Guruan Matematika 2: 50– 59.
- Ramadhani, Suci, and Etha Gustin. 2020. "Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online." Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi 08 (3): 278–281. doi:10.26418/justin.v8i3.40007.