

Pelatihan E-Learning Google Classroom (Gcr) Sebagai Platform Pembelajaran Di Dalam Kelas Di Sma N 1 Pinogaluman

**Hermila A¹, Sri Ayu Ashari³, Romanda Hippy⁵, Fatma Hasan⁶, Winda Olivia
Pakaya⁷, Desy Shintia H Kiding⁸**

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Negeri Gorontalo

Email: hermila@ung.ac.id

Rahmat Taufik R.L Bau²

Sisitem Informasi Universitas Negeri Gorontalo

Email: rahmattaufik@ung.ac.id

Indra Farman⁴

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Makassar

Email: Indrafarman@uim-makassar.ac.id

Coresponden author: hermila@ung.ac.id

***Abstract.** The purpose of this service is to increase knowledge and insight about E-learning based learning innovations for SMA N 1 Pinogaluman students through Classroom use training activities. This activity was attended by students, tutors, with the method of implementing community service using the lecture method, questions and answers, and simulations. After the training activities, all students of SMA N 1 Pinogaluman can understand and will use Google Classroom in the distance learning process.*

***Keywords :** e-learning; google classroom; distance learning.*

Abstrak. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang inovasi pembelajaran berbasis E-learning bagi siswa-siswi SMA N 1 Pinogaluman dengan melalui kegiatan pelatihan penggunaan Classroom. Kegiatan ini dihadiri oleh siswa, guru pamong, dengan metode implementasi pengabdian menggunakan metode ceramah, pertanyaan dan jawaban, serta simulasi. Setelah kegiatan pelatihan tersebut semua siswa SMA N 1 Pinogaluman dapat memahami dan akan menggunakan google Classroom dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: (*e-learning, google classroom, pembelajaran jarak jauh.*)

LATAR BELAKANG

Jenis pembelajaran terdapat dua jenis yaitu pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau menggunakan fasilitas teknologi informasi dan internet dan pembelajaran luring (luar jaringan) atau pembelajaran secara langsung tatap muka. Kedua konsep pembelajaran ini dinamakan blended learning jika dikombinasikan dalam penerapannya. Apalagi sejak kemarin pandemic Covid-19 mewabah di Indonesia dimana semua bidang harus bersiap melakukan tatanan baru. Termasuk bidang Pendidikan harus dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi e-learning, social media dan aplikasi yang bisa mendukung proses pembelajaran. Sebenarnya pembelajaran metode daring (online) sudah lama ada tetapi baru mulai heboh semenjak wabah covid-19 ada di Indonesia. Dengan pembelajaran daring antara guru dan siswa bisa melakukan pembelajaran dimana saja asalkan terkoneksi dengan jaringan internet yang stabil. Beberapa development aplikasi open source telah berlomba-lomba dalam memberikan layanan aplikasi pembelajaran daring secara gratis kepada pengguna umum seperti edmodo, moodle, lms, classroom dan lain sebagainya.

Pada jurnal yang ditulis oleh (Mustakim, 2020) melakukan penelitian tentang efektivitas penerapan pembelajaran daring pada matakuliah matematika. Peneliti menjelaskan banyak kelemahan yang dihadapi pada proses pembelajaran daring. Hal ini menjadi tantangan dalam penerapan pembelajaran daring. Disisi penelitian lain yang diterbitkan oleh (Syarifudin, 2020) berbicara mengenai mutu Pendidikan selama penerapan pembelajaran daring. Peneliti menemukan bahwa metode pembelajaran daring dapat meningkatkan mutu pembelajaran tersebut. Maka daripada itu untuk membantu pemahaman penerapan pembelajaran daring, perlu dilaksanakannya kegiatan sosialisasi pelatihan e-learning google classroom sebagai platform pembelajaran di dalam kelas di SMA N 1 Pinogaluman.

E-learning memiliki manfaat bagi lembaga pendidikan untuk menarik lebih banyak peserta didik dibanding metode pembelajaran konvensional, *e-learning* tidak hanya dapat meningkatkan jumlah peserta didik yang ingin mendaftar saja, namun juga memberikan kesempatan peserta didik yang sebelumnya dinyatakan tidak mampu mengikuti pendidikan menjadi dapat melakukannya (Hartvig & Brooks, 2013). Serta,

e-learning adalah pembelajaran yang dilakukan melalui internet dan teknologi digital. *E-learning* juga memungkinkan siswa untuk mempelajari konten pembelajaran secara mandiri dan memilih jalur pembelajaran yang paling sesuai untuk mereka (Tony Bates, 2015). Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Salah satu alternatif aplikasi *e-learning* yang mudah untuk digunakan adalah *GoogleClassRoom*. Aplikasi ini salah satu karya anak bangsa yang telah digunakan di seluruh Indonesia baik itu jenjang perguruan tinggi hingga sekolah dasar, aplikasi ini digunakan oleh pengajar, mahasiswa maupun siswa dan akan menjadi ruang belajar selama pembelajaran berlangsung. Aplikasi *Google Classroom* mempunyai banyak fitur-fitur yang akan membantu dalam proses pembelajaran. Contohnya pada aplikasi ini terdapat beberapa ruang didalamnya salah satunya ruang untuk melakukan percakapan antara guru dengan siswa. Media ini merupakan inovasi terbaru dalam pembelajaran daring atau online yang bersifat fleksibel.

Pelatihan ini ditujukan kepada siswa-siswi SMA N 1 Pinogaluman dengan tujuan agar para peserta didik mengenal model pembelajaran yang menggunakan *E-learning* dan lebih memberikan inovasi terhadap pembelajaran yang ditujukan kepada siswa, serta mempermudah siswa untuk saling berkomunikasi dengan guru. Dan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi google classroom selama pelatihan yang bertempat di SMA N 1 Pinogaluman.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Ruang kelas dengan metode seminar, praktek dan tanya jawab. Pelatihan dilakukan selama satu hari dimana peserta akan mendapatkan pelatihan penggunaan google classroom. Metode yang digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan diatas dapat dikelompokkan dalam beberapa kegiatan yang saling mendukung. Adapaun metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi:

1. Metod Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang pengembangan konten *e-learning Classroom*, cara mengelola *e-learning Classroom*

2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta, baik di saat menerima penjelasan tentang pengembangan konten *e-learning Classroom* maupun saat mempraktekannya. Metode ini memungkinkan untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang pengembangan *e-learning Classroom* dan juga pengalaman setelah praktek.

3. Metode Simulasi

Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekkan materi pelatihan yang diperoleh.

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat diukur dari hal-hal berikut (a) terdapat respon yang positif dan antusias dari peserta pelatihan dengan penyelenggaraan kegiatan ini yang diukur melalui wawancara kepada peserta, (b) seberapa besar pemahaman peserta pelatihan dalam menggunakan konten *e-learning Classroom* yang diukur melalui lembar pengamatan selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Hasil lembar observasi pelaksanaan kegiatan dan respon peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dianalisis secara kualitatif yang disajikan dalam bentuk kuesioner sehingga tergambar keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada sekolah minimal sebesar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 24 orang siswa SMA N 1 Pinogaluman dari perwakilan kelas X. Siswa-siswa ini hadir sesuai keinginan masing-masing, dan bisa mengoperasikan handphonenya masing-masing. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian, terlebih dahulu perlu koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyepakati

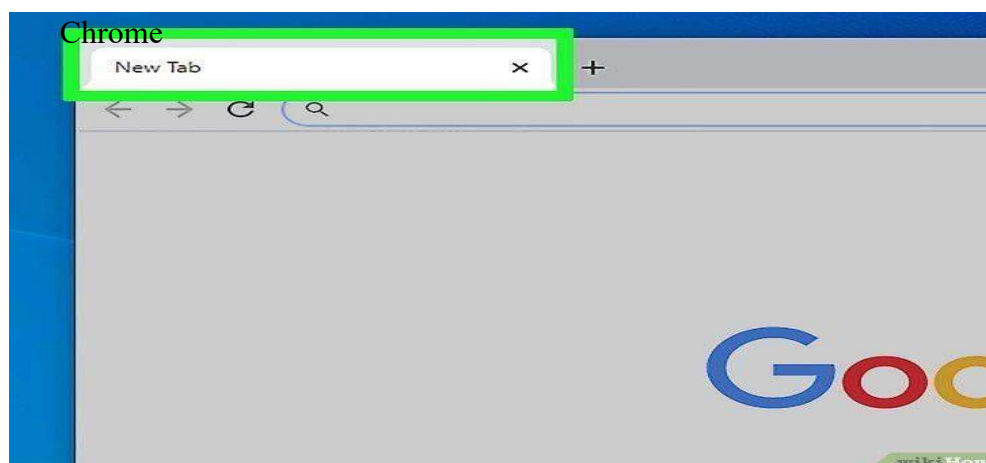
waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian dan guru pamong yang menjadi tempat serta sumber arahan dari pelatihan ini.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, terlebih dahulu siswa diberi pengantar materi tentang apa itu *E-learning* dan fitur-fitur pada aplikasi *Google Classroom* dengan menggunakan metode ceramah. Pemberian metode ceramah ini dimaksudkan untuk menyamakan persepsi antara tim mengajar di sekolah dengan peserta pelatihan terkait *Google Classroom* dan fitur-fiturnya secara mobile dan website.

Selanjutnya, Siswa dibimbing untuk mengakses *google classroom* dan melakukan pendaftaran akun. Setelah itu, siswa diperkenalkan fitur-fitur yang dimiliki *google classroom* serta cara menggunakan GCR nya agar dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Dalam tahapan ini, digunakan metode tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait fitur-fitur pada aplikasi *google classroom* dan terjadi saling *sharing* pengalaman belajar antara peserta dengan tim pengabdian di sekolah.

Langkah-langkah penggunaan Google Classroom

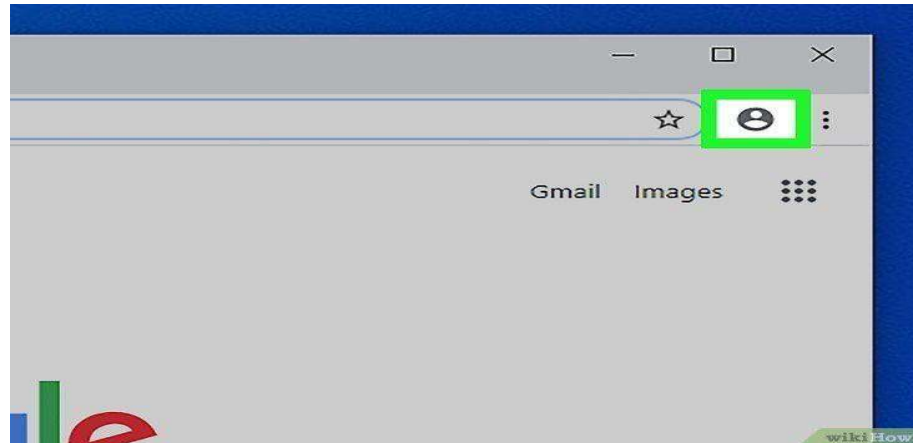
- a. Buka halaman kosong di Google



b. Klik tombol "People" di pojok kanan atas. Tombol ini terletak di sebelah kiri tombol

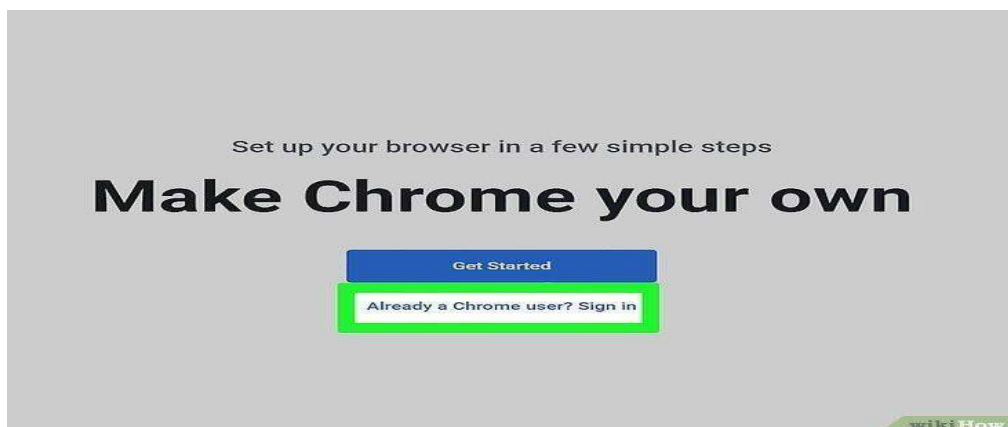
"Minimize" dan terlihat seperti siluet manusia.

Apabila sudah ada yang masuk ke Chrome, namanya akan ditampilkan di sini.



c. Klik opsi "Sign into Chrome". Opsi ini akan meminta Anda untuk memasukkan informasi akun Google Anda.

Apabila sudah ada yang masuk ke Chrome, klik "Switch Person".



d. Masukkan alamat Gmail sekolah Anda, lalu klik "Next". Ingat, jangan memasukkan alamat surel pribadi Anda karena Google Classroom hanya dapat diakses menggunakan alamat surel yang berafiliasi dengan sekolah Anda.

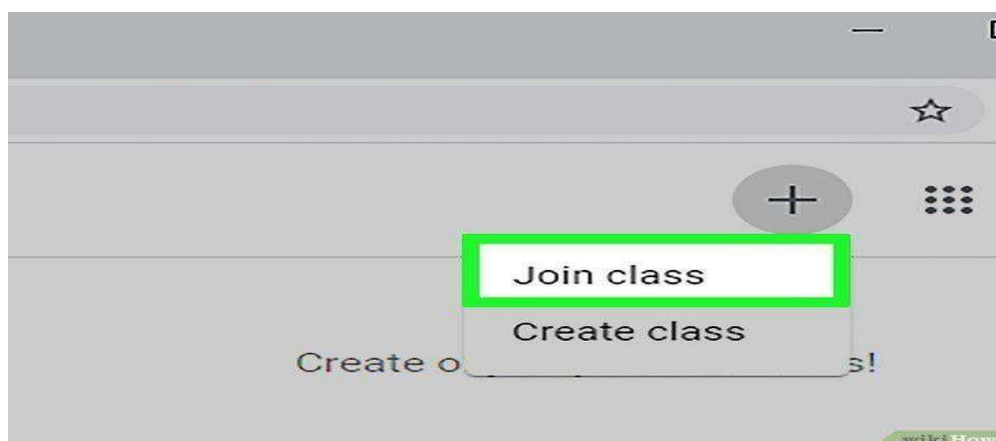
Alamat surel sekolah Anda umumnya terlihat seperti "namasaya@myschool.edu".



e. Masuk ke aplikasi Google Classroom.

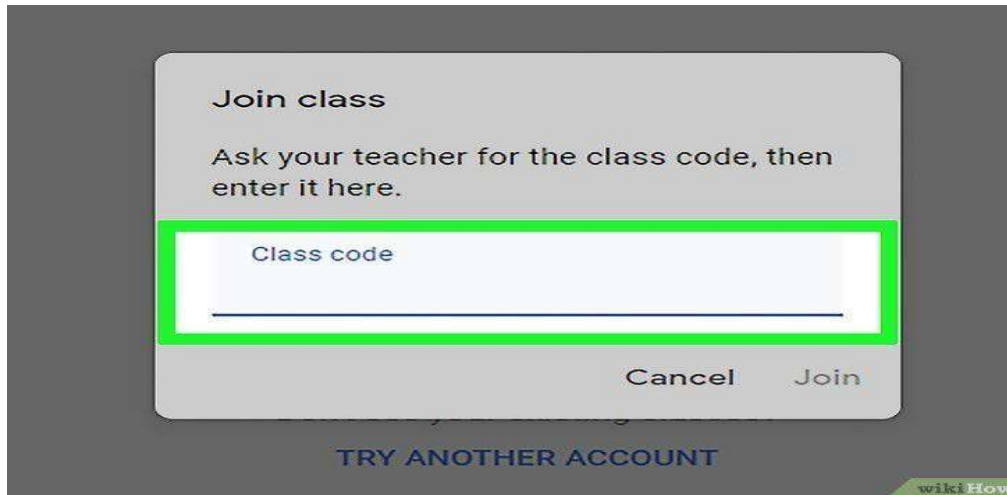


f. Geser ke bawah halaman lalu klik tombol "Student" atau "Teacher". Tergantung status Anda, Anda akan dialihkan ke halaman papan tulis untuk mempersiapkan kelas (untuk guru) atau ke halaman yang berisi bilah untuk memasukkan kode kelas (untuk murid).



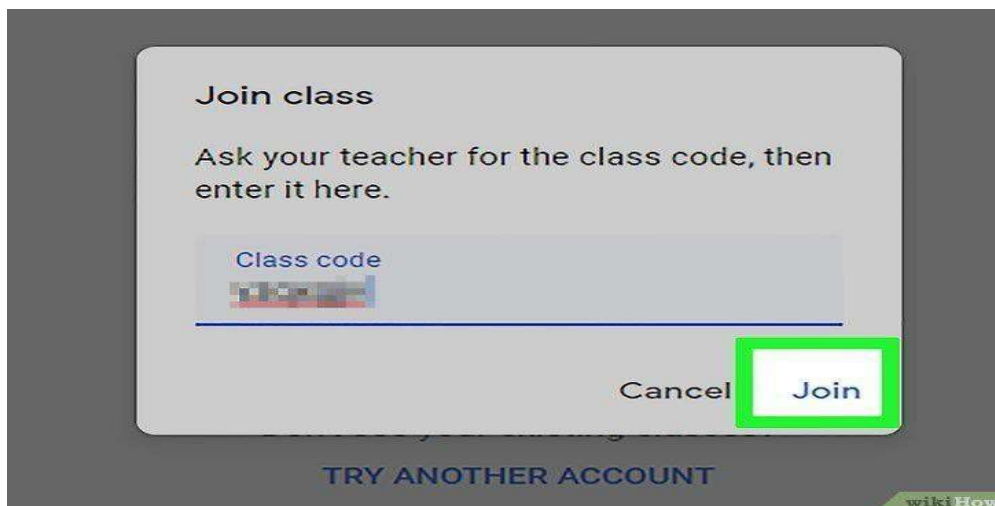
g. Masukkan kode kelas apabila Anda seorang murid. Guru Anda akan memberikan

Anda kode kelas sebelum kelas dimulai.



h. Klik "Join" untuk masuk ke kelas. Selamat! Anda berhasil mendaftar dan masuk ke

Google Classroom.



Proses Pelatihan Dengan Pemateri dari Mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo



Gambar 1 SMA N 1 Pinogaluman



Gambar 2. Pelaksanaan pegabdian kepada masyarakat terhadap Siswa Siswa SMA N 1 Pinogaluman



Gambar 3. Proses siswa menerima materi pelatihan



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Siswa

KESIMPULAN

Telah dilakukan kegiatan Pengabdian masyarakat sebagai platform pembelajaran di kelas di SMA N 1 Pinagaluman melalui pelatihan Google Classroom, Dalam Pelatihan tersebut dikenalkan Google Classroom berikut semua menu yang ada aplikasi di handphone. Setelah kegiatan tersebut semua Siswa SMA N 1 Pinagaluman dapat memahami dan

menggunakan Google Classroom dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan demikian semakin bertambah juga soft skill siswa SMA N 1 Pinogaluman.

DAFTAR PUSTAKA

Siemens, G. (2002). Instructional Design in E-learning.

Roki Hardianto & Musfawati (2021). Sosialisasi penggunaan Blended Learning sebagai penunjang pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19.

Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta

Hartvig, A. S., & Brooks, E. P. (2013). Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Services for Quality of Life. Berlin: Springer Berlin Heidelberg

Bates, A. W.(2005). Technology, e-learning and distance education.

Marlina, E. (2020, Juli). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI SEVIMA EDLINK. Jurnal Paedagogik,3(2), 11-17.

Wibowo, A.,& Rahmayanti, I. (2020). Penggunaan Sevima Edlink Sebagai Media Pembelajaran Online Untuk Mengajar Dan Belajar Bahasa Indonesia. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 163-174..740

Siska anggita, & basar lolo siahaan,. (2022). Pelatihan e-learning google classroom dalam mengembangkan soft skill guru smp negeri 11 pematangsiantar. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 163-174..740