

PELATIHAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK GURU-GURU SMP SATU ATAP PATUMBAK

Sudianto Manullang¹, Nurhasanah Siregar², Pardomuan Sitompul³

*Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia*

*e-mail: diantomanullang@gmail.com¹, nurhasanahsiregar@unimed.ac.id²,

Abstrak

Sejak pandemic covi 19 masuk ke Indonesia Maret 2020 proses belajar mengajar dilakukan dalam jaringan (daring). Awal pandemic proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan whatsapp, seiring berjalannya waktu dinas meminta agar sekolah memiliki Learning Management (LMS) yang dapat diakses oleh dinas untuk melihat aktivitas guru. Tak ayal banyak guru yang kebingungan dalam membuat LMS. Google classroom merupakan salah satu LMS yang sederhana, Tim pengabdian dari Universitas negeri medan mencoba untuk memberikan solusi kepada pihak sekolah. Melalui pelatihan pengembangan google classroom. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMP Satu Atap. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah guru-guru smp dari satu rayon SMP Satu Atap. Kegiatan ini menghasilkan modul google classroom untuk digunakan guru saat pelatihan. Kegiatan ini berkontribusi untuk sekolah dan guru, untuk sekolah diharapkan sekolah memiliki LMS sederhana yang dapat menjadi sarana belajar mengajar selama pandemic, bagi guru menambah pengetahuan dalam mengelola kelas secara online.

Kata kunci: *google classroom, LMS, pelatihan*

Abstract

Since the Covi 19 pandemic entered Indonesia in March 2020, the teaching and learning process was carried out online. The beginning of the pandemic, the teaching and learning process was carried out using WhatsApp, as time went on the agency asked schools to have Learning Management (LMS) which could be accessed by the agency to see teacher activities. No doubt many teachers are confused in making LMS. Google classroom is one of the simple LMS, the bombardment team from Medan State University tries to provide a solution to the school. Through the google classroom development training. This community service activity is carried out at One Roof Junior High School. Participants who took part in this activity were junior high school teachers from one sub-district of One Roof Junior High School. This activity generates a google classroom module for teachers to use during training. This activity contributes to schools and teachers, it is hoped that schools will have a simple LMS that can be a means of teaching and learning during a pandemic, for teachers to increase knowledge in managing classrooms online.

Keywords: *Google Classroom, LMS Worksop*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 yang masuk ke Indonesia telah memporak porandakan setiap sendi dalam kehidupan. Covid 19 memaksa pemerintah untuk membuat peraturan bekerja dari rumah dan sekolah dari rumah. Dari waktu ke waktu terus terjadi peningkatan pasien hal ini tidak hanya mempengaruhi sistem ekonomi di Indonesia, akan tetapi berpengaruh secara global di semua sektor kehidupan manusia. Tak terkecuali di ranah pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga

pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan system pembelajaran jarak jauh. Agar proses pembelajaran terus berlangsung maka guru-guru diminta untuk mengajar dengan system online atau yang sering disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Awal pandemic pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi whatsapp. Guru memberikan tugas dan menerima hasil belajar siswa dari whatsapp.

Apa yang terjadi dengan penggunaan what up bagi sekolah? Sistem administrasi sekolah menjadi kurang baik. Pihak sekolah hanya menerima laporan hasil belajar siswa, sementara tidak

dapat memantau keaktifan siswa di dalam kelas. Akhir dinas pendidikan meminta pihak sekolah untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan LMS. Tujuannya agar dapat lebih mudah memantau seluruh aktivitas belajar mengajar. Bagi sekolah yang sudah memiliki web sekolah dan memiliki operator dalam pengelolaan web, LMS merupakan hal yang biasa. Namun tidak bagi sekolah yang tidak memiliki web atau memiliki web namun tidak memiliki sumber daya manusia yang mumpuni dalam pengelolaan web.

Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan LMS sederhana di tingkat sekolah, salah satunya adalah penggunaan aplikasi Google Apps For Education (GAPE). *Google Apps For Education* merupakan alat yang digunakan untuk menunjang aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memadukan aplikasi *Gmail*, *Google Drive* dan *Google Classroom* yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar disekolah (Wijaya dan Aliyanto 2016). Pada dasarnya mudah menggunakan aplikasi tersebut, namun karena guru-guru di Sumatera Utara belum terbiasa maka penggunaannya terkesan sulit. Sehingga perlu dilakukan pelatihan agar guru mampu menggunakan pembelajaran daring dengan cara sinkronus dan asinkronus. Proses belajar mengajar dalam jaringan adalah system belajar yang memberdayakan iptek, pada system ini siswa diajak untuk berinteraksi dalam jaringan seperti internet semua Langkah pembelajaran dilakukan baik individu maupun kelompok dilakukan dengan learning managemen system yang ada disekolahnya. Satu diantara tujuan pembelajaran dalam jaringan adalah untuk memaksimalkan memaksimalkan pembelajaran dimana saja dan kapan saja serta melatih siswa menjadi pembelajar yang mampu menarik kesimpulan atau membuat suatu keputusan. Menurut para ahli pembelajaran dengan daring dapat memaksimalkan siswa untuk belajarm sebab mereka dapat mengulang pembelajaran dengan membuka system LMS yang ada pada sekolah mereka. Sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik. Siswa dapat dengan mudah melakukan diskusi yang berfokus pada topik pembelajaran seperti kelas tradisional (Davies & Graff, 2005).

Pelatihan mendisain LMS telah dilakukan diberbagai tempat seperti yang dilakukan Awal, Wahyuni dan Sari (2019) yaitu penggunaan aplikasi Edmodo bagi guru SMP dan SMA Smart di Pekanbaru. Pelatihan senada yang dilakukan Subekti dan Kurniawati (2020) yaitu mendisain pembelajaran daring yang menarik pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan Microsof Kaizila. Berdasarkan kebutuhan ini, tim dosen Unimed (penulis) melakukan kerjasama dengan pihak sekolah SMP Negeri 1 Deli Tua, Deli Serdang Sumatera Utara untuk mengadakan pelatihan pembuatan LMS dalam hal ini google classroom.

Kegiatan ini merupakan wujud dari salah satu Tridharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan ini merupakan sumbangsih dosen kepada masyarakat (baca: guru) ikut berperasn serta mendidik anak bangsa selama pandemic dengan memberikan sarana pembelajaran yang baik. Selain itu kegiatan ini merupaka perwujudan dari salah satu misi Universitas Negeri Medan yaitu menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta kerjasama dengan berbagai instansi dalam dan luar negeri.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan Desember 2020. Pada bualan Agustus setelah proposal pengabdian masyarakat lulus pendanaan maka tim melakukan konsolidasi dengan pihak sekolah. Hal ini dilakukan untuk menyepakati waktu kegiatan workshop. Kegiatan workshop dilakukan sebanyak 3 kali, tim akan datang satu kali seminggu untuk melakukan pendampingan dan pembimbingan. Pada saat tim datang kesekolah, tim akan memberikan workshop mengenai materi google classroom, satu minggu kedepannya peserta diminta untuk mengerjakan tugas.

Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan hasil kesepakatan awal dengan mitra dimana mitra merasa perlu untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMPN Satu Atap mengenai LMS. Adapun permasalahan mitra sebagai berikut: Dari uraian tersebut maka permasalahan mitra dapat dikelompokkan sebagai berikut: (a) Mitra membutuhkan video tutorial tentang pengelolaan kelas melalui aplikasi pembelajaran online untuk mendampingi siswa selama *physical distancing*. (b) Mitra membutuhkan *manual book* untuk mendampingi video tutorial sebagai pedoman untuk mengaplikasikan sistem pembelajaran online. (c) Mitra membutuhkan solusi untuk dapat melihat perkembangan siswa secara individu selama *physical distancing*. Berikut merupakan 4 tahapan dalam kegiatan dan setiap tahapan memiliki langkah-langkah, sebagai berikut:

Tabel 1. Matriks metode pelaksanaan program PKM

Tahap I (Persiapan)	Tahap III (Aplikasi)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Surat kerjasama (MoU) dengan mitra. 2. Pengaktifan akun moodle web. 3. Menyiapkan tutorial pelatihan. 4. Pembagian tugas anggota tim pengabdian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan aplikasi <i>learning management system</i> di kelas 2. Evaluasi peserta PKM.
Tahap II (Pelatihan)	Tahap IV (Pendampingan)

1. Pendataan peserta pelatihan.	1. Pemberian pendampingan penggunaan aplikasi <i>learning management system</i> untuk memantau perkembangan siswa.
2. Sosialisasi program PKM.	2. Pemberian pendampingan untuk pengawasan perkembangan siswa.
3. Pelaksanaan program pelatihan.	3. Pemberian pendampingan evaluasi pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru-guru di SMP Negeri 1 Delitua merasakan kendala dalam pengelolaan kelas yang berbasis daring. Sistem aplikasi pembelajaran yang biasa mereka gunakan dinilai kurang mampu memfasilitasi guru dalam mengelola kelas selama masa Covid 19 khususnya ketika akan diadakan ujian. Kendala lain yang dihadapi yaitu kurangnya interaksi yang dapat mereka lakukan dengan siswanya selama pembelajaran online. Guru juga merasa kurang dapat memantau perkembangan siswa secara lebih komprehensif karena tidak dapat mendampingi siswa secara individual. Sebagai tindak lanjut dari analisa data berdasarkan wawancara dengan mitra dan didukung dengan pengamatan langsung di lokasi, maka solusi yang ditawarkan melalui kegiatan ini yaitu pelaksanaan pelatihan *learning management system* berbasis *google classroom* untuk guru-guru SMP Negeri 1 Delitua. Hal ini tentunya mendukung hasil belajar dan mampu melatih kreativitas guru. Dalam teorinya Vieira et al. (2014) mengatakan bahawa, *learning management system* memberikan menu online yang dapat dilihat tak terbatas waktu dan tempat sehingga sangat mendukung untuk pembelajaran jarak jauh.

Kunjungan pertama tim dilakukan pada tanggal 10 Juli 2020 memberikan workshop dengan materi pengenalan *google aplikasi for education* dimulai pukul 9.00 wib sampai dengan pukul 13.00 wib. Bertempat di Laboratorium SMP Satu Atap Patumbak yang diikuti oleh 30 (tigapuluh) orang peserta, instruktur sebanyak 1 (satu) orang yaitu Hana Dewi, M.Si asisten instruktur sebanyak 10 orang yang akan dibagi menjadi tiga tim, akan datang 3 orang setiap kali melakukan kegiatan workshop Dimulai dengan mengenalkan email berupa email gmail yang berfungsi sebagai dasar pada kegiatan pembukaan LMS. Email ini akan berguna untuk membuka kelas pada *google classroom*, membuat *google form* dan banyak menu lainnya. Tim memberikan materi. Selain memberikan materi, tim juga memberikan modul untuk jadi bahan pembelajaran di rumah. Pendampingan workshop dilakukan menyebar ke

peserta. Pada saat pembuatan email *gmail* banyak guru yang sudah memiliki akun ini, namun kurang paham penggunaannya bahkan mereka lupa *password* dan *user id*. Mereka memiliki akun gmail sebab mereka berinteraksi dengan social media seperti *face book*, *whats app* dan *intagram*.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan



Gambar 2. Tim mendampingi peserta membuat email.



Gambar 3. Kegiatan penutup

Setelah kegiatan pelaksanaan workshop pada tahap satu maka peserta diminta untuk membuat

email. Instruktur akan memberikan instruksi agar peserta membuat email, lalu mengirimkan email mereka ke instruktur dengan cara mengirim surat elektronik. Dari surat elektronik yang diterima maka akan menjadi bahan evaluasi bagi kami untuk langkah kearah selanjutnya. Dari 30 peserta yang ikut pada kegiatan workshop terlihat semua peserta dapat membuat emailnya. Instruktur melanjutkan materi dengan memberikan materi pengenalan google drive.

Untuk kegiatan lanjutan mengenai materi google drive instruktur memberikan penugasan mandiri dikerjakan sebagai tugas rumah. Tugas ini akan dimonitor instruktur melalui pengiriman email peserta kepada instruktur. Dari 30 orang yang menjadi peserta, yang mengirimkan tugas hanya sekitar 15 orang saja. Hal ini menjadi catatan bagi tim bahwa tidak banyak peserta yang bersedia mengerjakan tugas rumah dalam kegiatan ini. Dikarenakan banyak tugas lain yang harus dikerjakan guru-guru seperti kegiatan belajar mengajar. Kendala seperti ini menjadi masukan kepada tim untuk meriview kegiatan workshop. Hasil riviewnya adalah pada pertemuan selanjutnya peserta diminta untuk menyelesaikan semua langkah kegiatan disekolah, tim juga meminta peserta membawa bahan ajar yang akan dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran yang sesuanguhnya.

Pada tanggal 16 Juli diadakan kegiatan workshop kedua dengan memberikan materi membuat kuis dan tugas melalui google form serta melakukan tatap muka dengan google meet. Instruktur memberikan pengarahan bagaimana membuat quis yang dapat diacak jawaban dan soalnya. Peserta sangat antusias mendengarkan pengarahan dari instruktur. Menurut peserta mereka baru kali ini dapat ilmu mengenai bagaimana merancang evaluasi secara online. Materi yang disampaikan instruktur dicoba dikerjakan peserta pada saat workshop hasilnya 25 peserta mampu membuat aplikasi evaluasi sederhana. Membuat evaluasi berbentuk pilihan berganda berupa 3 soal dengan 5 pilihan. Kemudian mencoba untuk mengirimkan keteman dan teman guru lain menjawab. Dari kegiatan ini diberikan waktu untuk berkomunikasi, tim meminta pendapat berupa masukan dari beberapa orang guru mengenai aplikasi yang dibuat oleh temannya namun tidak disarankan hanya megungkapkan kebaikannya karena pertemana, maka kegiatan ini akan menjadi bias. Senada dengan pendapat oleh Azarnoosh (2013) dan Izati (2018) yang menyatakan bahwa pendapat dari rekan sejawat mengenai hasil kerja kita dapat bias disebabkan kerana pertemanan.

Dari pertemuan kedua ini peserta sudah bisa menghasilkan aplikasi tes berupa *gform* yang akan dibagikan kepada siswa saat pelaksanaan ujian tengah semester. Tugas yang diminta pada pertemuan kedua ini adalah menghasilkan dua buah aplikasi kuis yang. Aplikasi kuis yang pertama dibagikan kepada peserta workshop dan aplikasi

kuis yang kdua dibagikan kepada siswa. Tagihan pada kegiatan kedua ini pesert diminta untuk mengirimkan link kuis kepada tim.

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 22 Juli, kegiatannya adalah membuat aplikasi *google classroom*. Terlebih dahulu meminta peserta kegiatan membawa materi pelajaran yang sudah mereka tuangkan dalam bentuk ppt atau pdf, juga meminta peserta membuat evaluasi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan saat memasukkan isi pelajaran pada menu yang dibuat. Instruktur meminta peserta mengikuti instruksi yang dilakukan instruktur, pada asisten instruktur berjalan mengitari peserta jika dapeserta yang tidak bisa maka asisten instruktur membantu. Dari kegiatan ini terlihat 85% peserta mampu membuat aplikasi *google classroom*, dan mampu membagikan kode kelas kepada peserta lainnya. Setelah membuat aplikasi *google classroom* selesaa dilanjutkan dengan membuat link untuk melakukan pembelajaran dengan cara virtual dengan menggunakan aplikasi *google meet*.

Hasil dari kegiatan ketiga ini adalah membuat *gclassroom*, kode dari *gclassroom* diberikan kepada tim dan peserta agar dapat masuk menjadi murid juga diminta untuk kode masuk sebagai guru. Mengapa harus sebgai guru? Hal ini bertujuan agar apabila ada kegiatan penelitian Tindakan kelas ada guru yang menjadi observer dalam kegiatan yang dilakukan teman sejawatnya. Guru merasa sangat senang dengan kegiatan yang dibawakan tim pada pertemuan ketiga. Biasanya hanya menggunakan wa grup, sejak saat ini guru sudah bisa lebih berbuat kreatif dengan menggunakan LMS sederhana yang berasal dari *google*.

Selesai kegiatan dilakukan wawancara mengenai kegiatan yang telah dilakukan, dari hasil wawancara dapat dikatakan 80% peserta merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Mereka mengatakan banyak mendapatkan ilmu dari kegiatan ini, semula tidak dapat membuat aplikasi share link untuk mengirimkan file dari *googledrive*. Ada juga yang mengatakan sudah terbiasa menggunakan *google classroom* namun belum terbiasa menggunakan aplikasi *google meet*. Bagi guru kegiatan ini memberikan dampak positif sebab tidak hanya penemuan kebutuhan untuk pjj namun juga menambah ilmu pengetahuan.

Dilain sisi untuk guru-guru yang sudah sepuh kegiatan ini tidak terlalu menarik, menurut mereka lebih baik didatangkan saja siswa keselolah sehingga siswa bisa berinteraksi dengan guru. Pihak sekolah merasa sangat senang dengan kegiatan yang diadakan tim, pihak sekolah merasa mendapat pencerahan baru mengenai aplikasi *google* dan merasa sangat beruntung bahwa guru-guru disekolah mereka mendapatkan tambahan ilmu.

Dari sisi pihak pelaksana merasa sangat puas atas kinerja guru, guru begitu antusias dalam

pembelajaran. Terlihat dari adanya tugas-tugas yang diserahkan guru, walaupun disadari tidak semua guru menyerahkan tugas-tugas rumah dan terlibat dalam diskusi di grup yang dibuat tim.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk guru SMP Satu Atap sebagai berikut: a) Peserta pelatihan antusias dan bersemangat mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi google classroom dapat dilihat dengan keseriusan peserta mengikuti kegiatan praktikum dan mengerjakan tugas rumah. b) Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini peserta pelatihan dapat menggunakan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar selama pandemic. c) Peran aktif peserta beserta hasil yang dicapai selama kegiatan sangat bermanfaat bagi peserta dan tim.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan yang telah memberikan bantuan dana berupa dana Hibah Pengabdian Masyarakat Sekolah Binaan. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah SMPN Satu Atap Patumbak yang sudah menyediakan tempat untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Wijaya, Andri dan Aliyanto, Arif. (2016). Analisis Kegunaan dan Kemudahan Terhadap Penggunaan Google Apps For Education. Seminar Nasional Inovasi dan Aplikasi Teknologi di Industri (SENIATI) 2016. ISSN: 208- 4218. Malang: Institut Teknologi Nasional.

Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020

Subekti, S A., & Kurniawati A L. (2020). Pelatihan Mendiasain Pembelajaran Daring Menarik Selama Masa Pandemi Covid-19 Dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (4), 588-595. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4679>.

Awal, R., Wahyuni, S., & Sari, M. (2019). Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo bagi guru SMP dan SMA Smart Indonesia Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 (1), 69-75. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i1.2218>.

Vieira, I., Lopes, A. P., & Soares, F. (2014). *The potential benefits of using videos in higher education*. In *Proceedings of EDULEARN14 conference* (pp. 0750-0756). IATED Publications

Azarnoosh, M. (2013). Peer assessment in an EFL context: Attitudes and friendship bias. *Language Testing in Asia*, 3 (11), 1-10

Izati, R. A. (2018). The influence of friendship bias toward peer assessment in EFL classroom. *RETAIN*, 6(2), 52-59

Davies, J., & Graff, M. (2005). Performance in e-learning: online participation and student grades. *British Journal of Educational Technology*, 36(4), 657-663.