

PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE

Dian Misesani

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nusa Nipa Indonesia, Indonesia
dianmisesani@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Menyikapi gerakan *stay at home*, *work from home*, dan *learn from home* sebagai dampak pandemic covid-19, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran daring yang sistematis. Masalah yang dihadapi adalah karena platform pembelajaran daring banyak menggunakan bahasa Inggris. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan ketrampilan guru-guru SD dalam memanfaatkan *Google Classroom* untuk pembelajaran daring. Metode pelaksanaan pengabdian adalah Participatory Action Research (PAR) dimana peneliti melakukan analisa kebutuhan dengan interview kepala sekolah sebagai pemetaan awal dan membangun hubungan kemanusiaan. Monitoring dan evaluasi dilaksanakan untuk mengukur keberlanjutan implementasi *Google Classroom* oleh para guru. Hasil evaluasi pertama pada bulan ketiga menunjukkan bahwa 60% dari guru partisipan pelatihan yang mengimplementasikan *Google Classroom*, sedangkan pada evaluasi akhir sudah mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa melalui berbagai macam kendala terkait susahny jaringan, kemampuan orangtua siswa, dan kemampuan guru itu sendiri bisa teratasi dalam kurun waktu enam bulan. Dari pelaksanaan pengabdian dan penelitian ini didapatkan bahwa kemampuan dalam bidang informasi teknologi para guru meningkat secara signifikan karena selain mengaplikasikan *Google Classroom*, para guru juga aktif membuat konten video pembelajaran dan powerpoint interaktif sebagai materi pembelajaran.

Kata Kunci: *Google Classroom*; Pandemi Covid-19; Pelatihan; Pembelajaran Daring

Abstract: *Responding to the movement of stay at home, work from home, and learn from home during covid-19 pandemic, teachers are required to provide online learning systematically. The problem faced was related to the use of English in many online learning platforms. The purpose of this society-service was to improve the Elementary School teachers' skills in utilizing Google Classroom for online learning. Participatory action Research was employed in this society-service-research in which the researcher conducted an analysis through interview with the school headmaster as a preliminary mapping and trust building. Monitoring and Evaluation were done to measure the sustainability of Google Classroom implementation by teachers. The result of the first evaluation within 3 months showed that 60% of teacher-participants have implemented the application, whereas at the second evaluation resulted 80%. This result showed that the problems related to internet connection, parents' afford, and teacher's low ICT skill could be solved within 6 months. It can be concluded that this community service and research could improve teachers' skills on information technology significantly as it was not only about using Google Classroom, but also enhancing their ability to create online learning contents in the forms of video and interactive powerpoint.*

Keywords: *Google Classroom*; *Pandemic Covid-19*; *Workshop*; *Online Learning*



Article History:

Received: 14-06-2021
Revised : 30-06-2021
Accepted: 01-07-2021
Online : 01-08-2021



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Merebaknya pandemi covid-19 di Wuhan pada bulan akhir 2019 telah sampai ke Indonesia pada awal Februari 2020. Peristiwa ini membuat pemerintah harus melakukan upaya preventif untuk meminimalisir penyebaran di dalam negeri mulai dari ibukota sampai dengan pelosok desa. Pandemi Covid-19 membuat siswa Indonesia mulai dari tingkat PAUD, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi harus belajar dari rumah untuk mengurangi penyebaran virus ini (Chusyairi et al., 2021). Sampai dengan saat ini dilakukan observasi oleh pelaksana PkM ini, belum ada kepastian kapan siswa dapat kembali belajar di sekolah. Situasi seperti berpotensi merubah strategi dan metode pembelajaran dengan melakukan interaksi secara digital guna membagikan materi serta tugas untuk dilakukan siswa di rumah. Sebenarnya, pembelajaran daring yang berbasis Informasi Teknologi (IT) ini sudah banyak digunakan dan menjadi trend di dunia pendidikan bahkan sebelum terjadi pandemi covid-19. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian hasil pengabdian kepada masyarakat yang disampaikan pada prosiding seminar (Palennari et al., 2019; Qomariah et al., 2019) karena masih banyak guru belum memahami metode ataupun mempraktikkannya.

Menyikapi gerakan stay at home, work from home, dan learn from home sebagai dampak pandemic covid-19 saat ini, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran daring yang terstruktur dan sistematis. Saat ini para guru dituntut memberikan pembelajaran daring yang kontekstual, menyenangkan, efektif dan efisien. Hal ini sesuai juga dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang mensyaratkan guru dan siswa terampil menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Fatmawati, 2020 dikutip oleh Astuti & Isnani, 2021). Disamping itu, penguasaan ICT sangat diperlukan pada pembelajaran abad 21 ini, dimana guru harus bisa membuat sumber maupun media pembelajaran berbasis IT dan internet. ICT dalam pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi untuk mendapatkan, mengumpulkan, merekayasa, menampilkan serta mengkomunikasikan informasi (Slamet et al., 2020) dan pengetahuan kepada peserta didik. Implementasi online learning memerlukan pengetahuan tentang konsep dan ketrampilan untuk mengoperasikan aplikasi online (Suhandiah et al., 2020) sehingga guru bukan hanya tahu tetapi juga bisa memanfaatkan aplikasi online untuk pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi adalah para guru SD belum pernah mengaplikasikan *Google Classroom* untuk pembelajaran jarak jauh karena belum tahu caranya. Ada beberapa yang hanya mendengar kata *Google Classroom*, namun tidak tahu bagaimana atau dimana mengakses. Mereka belum memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk membuat *Google Classroom*. SDK Bhaktyarsa menerapkan pembelajaran dan penugasan melalui WhatsApp karena sudah sangat familiar diantara guru dan orangtua siswa. Namun itupun masih ada beberapa orangtua yang

ketinggalan karena baru memiliki WA dan alasan jaringan. Hal ini membuat pelaksanaan pembelajaran daring via WA saja kurang efektif, karena didalam WA grup saling tumpang tindih antara tugas yang sudah diselesaikan dan yang baru mengumpulkan. Disamping itu tugas dalam bentuk video, akan membuat memori hand phone atau cellular phone cepat penuh. Oleh sebab itu perlu diberikan pelatihan, sebab sumber daya manusia yang ada di sekolah tersebut belum terampil dalam ICT. Dari observasi dan interview awal juga didapatkan informasi bahwa 87% guru belum pernah menggunakan *Google Classroom* sebelumnya karena *Google Classroom* memakai bahasa Inggris. Sebenarnya settingan bisa diubah ke bahasa Indonesia, namun itupun para guru belum tahu. Sehingga dengan latar belakang dosen bahasa Inggris dan masih dalam ruang lingkup teknologi pendidikan, penulis termotivasi untuk melakukan pelatihan ini.

Beberapa platform maupun aplikasi pembelajaran daring banyak tersedia dan dapat digunakan untuk mengadakan virtual class. Aplikasi seperti Ruang Guru, Microsoft teams, Edmodo, Quipper School, Schoology, WhatsApp, Quizizz, Kahoot, Line, Telegram serta platform *Google Classroom*, LMS Seamolec, LMS Moodle (Irianti et al., 2020) memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Beberapa peneliti dalam bidang pengabdian kepada masyarakat juga melaksanakan pelatihan-pelatihan kepada guru untuk pembelajaran daring seperti (Adhani, 2020; Chusyairi et al., 2021; Irawan, 2020; Slamet et al., 2020; Suhendri et al., 2021; Suntoro, 2021) pada masa pandemic covid-19 ini. Bahkan ada juga yang memberikan pelatihan pembelajaran daring bagi pengajar lembaga non formal seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau PKBM (Dewi et al., 2021). Fenomena munculnya pelatihan-pelatihan seperti ini merupakan gerakan literasi digital yang sangat positif dari para pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat dalam menyikapi situasi pandemi serta pembelajaran di era society 5.0. Demikian juga pelaksana pengabdian pada artikel ini berinisiatif untuk menawarkan solusi permasalahan kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru SDK Bhaktyarsa dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom* dan beberapa aplikasi lainnya untuk mendukung belajar online.

Google Classroom adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis internet yang tersedia di Google (Palennari et al., 2019; Qomariah et al., 2019). *Google Classroom* merupakan salah satu platform virtual class yang lebih sederhana, mudah dipahami, dan mudah diaplikasikan. Aplikasi ini telah diperkenalkan Google sejak 12 Agustus 2014. Tidak diperlukan instalasi khusus, namun cukup dengan memiliki akun gmail. Fitur-fiturnya sederhana, namun terstruktur dengan baik sehingga guru maupun siswa bisa menggunakannya tanpa proses yang rumit. Agar kegiatan belajar dari rumah menjadi berkualitas, guru perlu menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan menggabungkan beberapa aplikasi yaitu *Google*

Classroom, Google meet, WhatsApp, Zoom dan Quizziz. Aplikasi *Google Classroom* memudahkan guru untuk mengirimkan materi, membuat penugasan dan ujian dalam bentuk text, gambar, maupun video. Semua file yang terkirim kepada siswa maupun yang diterima dari siswa akan tersimpan pada drive tersendiri sehingga tidak mengganggu kapasitas penyimpanan pada PC, laptop maupun Handphone.

Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara umum atau keseluruhan adalah para guru dan orangtua atau wali siswa SDK Bhaktyarsa di Maumere. Secara langsung pelaksana menjadi fasilitator bagi guru-guru di SD tersebut dengan pelatihan secara tatap muka dengan mematuhi protokol pencegahan penyebaran covid-19. Secara tidak langsung, pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan literasi teknologi informasi atau literasi digital kepada orangtua siswa SDK Bhaktyarsa. Guru-guru akan memberikan edukasi kepada orangtua dan siswa tentang penggunaan aplikasi ini untuk pembelajaran. Pelaksana juga membuat buku panduan aplikasi *Google Classroom* bagi guru-guru dan orangtua untuk memudahkan guru sebagai rujukan jika ada kesulitan atau hal-hal yang terlupakan pada saat pelatihan. Panduan *Google Classroom* untuk siswa dan orangtua juga dibuat untuk memudahkan para guru dalam mengedukasi siswa dan orangtua.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan dan manfaat untuk: 1) Meningkatkan kemampuan Guru dan Siswa SD dalam memanfaatkan teknologi informasi, khususnya aplikasi *Google Classroom*, untuk pembelajaran daring sesuai dengan Kurikulum 2013 dan perkembangan teknologi informasi, 2) Mendukung upaya pemerintah untuk melaksanakan tindakan pencegahan penyebaran covid-19 dengan melakukan pembelajaran daring dari rumah, khususnya di wilayah kabupaten Sikka, 3) Melindungi anak-anak atau siswa SDK Bhaktyarsa dari resiko terinfeksi covid-19 dengan melakukan pembelajaran daring dari rumah, 4) Memberikan pengetahuan atau literasi kepada orangtua siswa yang mungkin belum mengenal dan memanfaatkan *Google Classroom* untuk mendukung pembelajaran siswa.

B. METODE PELAKSANAAN

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SDK Bhaktyarsa di kota Maumere Kabupaten Sikka Provinsi Nusa Tenggara Timur. Adapun jumlah guru yang mengikuti pelatihan yaitu 25 guru dan tempat kegiatan adalah di SDK Bhaktyarsa Jl. Ahmad Yani No. 33 Maumere. Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut; 1) **Observasi dan Pemetaan Awal**. Sebagai langkah awal sebelum memulai pelatihan, dilakukan analisis situasi dan permasalahan mitra; 2) **Melakukan interview dan menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan**. Setelah analisis dan pengurusan administrasi yang berkaitan dengan surat persetujuan kedua belah pihak. Pengabdian memerlukan kerjasama dan

persetujuan secara penuh dari mitra untuk menyelesaikan permasalahan dan mengambil manfaat bersama-sama. **3) Penentuan Agenda Pelaksanaan PkM.** Pengabdian bersama Kepala Sekolah menentukan hari, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan. **4) Melaksanakan Aksi atau Kegiatan PkM.** Proses pelatihan penerapan *Google Classroom* dilakukan selama dua kali pertemuan. Hari pertama terdiri dari 4 kegiatan praktek dengan pokok ketrampilan yaitu: memperkenalkan *Google Classroom* dengan praktek langsung membuat *Google Classroom* melalui akun gmail masing-masing, membuat topik pembelajaran sesuai RPS, mengunggah materi, dan mengundang siswa untuk bergabung atau join *Google Classroom*. Hari kedua dengan materi membuat tugas, kuis dan test di *Google Classroom*, juga ditambah dengan materi memanfaatkan quizizz.com serta google meet. **5) Monitoring dan Evaluasi.** Monitoring 1 dilakukan Februari 2021, monitoring dan evaluasi akhir pada Mei 2021.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pelatihan *Google Classroom*

a. Observasi

Sebagai alat untuk memahami komunitas pada pemetaan awal, penulis bergabung dengan WA grup di SDK Bhaktyarsa sebagai orangtua siswa dan melakukan observasi. Dari berbagai interaksi antara guru dan orangtua tentang pembelajaran inilah dalam grup WA tersebut, diketahui permasalahan yang terjadi. Menggunakan WA sebagai satu-satunya media pembelajaran kurang efektif, tidak terstruktur dan memakan banyak memori penyimpanan telepon maupun kartu memori.

b. Melakukan interview dan menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan

Penulis, pada tahap ini mulai melakukan pendekatan kepada Kepala Sekolah dan membahas persoalan yang ada. Tawaran tentang pelatihan *Google Classroom* disampaikan oleh pengagas kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan, Kepala Sekolah menyambut baik. Namun gagasan dan rencana tersebut harus dikomunikasikan kepada para guru. Dari observasi dan interview awal ini juga didapatkan informasi bahwa 87% guru belum pernah menggunakan *Google Classroom* sebelumnya karena *Google Classroom* memakai bahasa Inggris. Sebenarnya settingan bisa diubah ke bahasa Indonesia, namun itupun para guru belum tahu. Sehingga dengan latar belakang dosen bahasa Inggris dan masih dalam ruang lingkup teknologi pendidikan, pengabdian-penulis semakin termotivasi untuk melakukan pelatihan ini. Setelah semua disepakati secara lisan, maka surat-menyurat secara resmi dan daftar hadir di buat oleh pengabdian-peneliti sebagai bukti kegiatan PkM.

c. Penentuan Agenda Pelaksanaan PkM.

Pada tahap ini penentuan hari, waktu, dan tempat disepakati bersama oleh pihak pengabdian-peneliti dan pihak sekolah. Pada saat itu disetujui bahwa pelatihan akan berlangsung 1 hari saja secara penuh dari pagi hingga sore. Tempat kegiatan pelatihan dan fasilitas jaringan atau koneksi internet disediakan oleh pihak sekolah serta ketersediaan laptop oleh masing-masing guru.

d. Melaksanakan Aksi/Kegiatan PkM.

Kegiatan ini bertujuan memecahkan problem yang dilaksanakan secara simultan dan partisipatif. Program ini bukan sekedar untuk menyelesaikan persoalan itu sendiri, tetapi juga merupakan proses pembelajaran masyarakat sehingga terbangun pranata baru dalam komunitas pendidikan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan *Google Classroom* untuk pengajaran-pembelajaran online ini diadakan di SDK Bhaktyarsa Jl. Ahmad Yani No. 33 Kota Maumere, Kabupaten Sikka. Pelatihan dilakukan secara tatap muka dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan untuk pencegahan penyebaran covid-19. Pelaksanaan kegiatan ini seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pelatihan *Google Classroom*

Jadwal pelaksanaan yang direncanakan adalah 1 hari namun setelah melakukan pembicaraan dengan Kepala Sekolah, maka pelatihan menjadi 2 hari. Hari pertama pelatihan terjadi pada tanggal 4 Juli 2020 dimulai pukul 08.00 WITA dan berakhir pukul 17.00 WITA dengan jeda istirahat selama satu jam. Pelatihan hari kedua dilaksanakan pada tanggal 7 Juli 2020 dimulai pada pukul 08.00 WITA sampai dengan pukul 15.00 WITA dengan jeda istirahat satu jam. Materi Pelatihan *Google Classroom* untuk guru-guru di SDK Bhaktyarsa seperti pada Tabel 1 berikut.

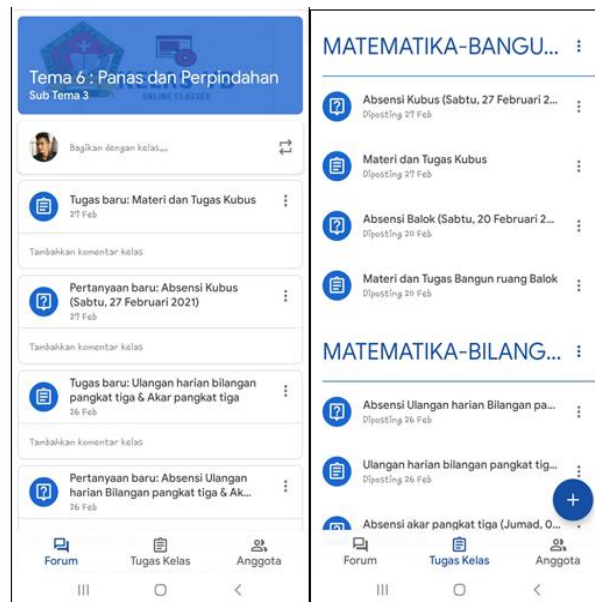
Tabel 1. Materi dan durasi pelatihan tanggal 4 dan 7 Juli 2020

No.	Materi	Hari ke-	Durasi
1.	Membuat akun gmail dan mengaktifkan	I	2 jam

	<i>Google Classroom.</i> Membuat Tema dan mengen fitur-fitur pada <i>Google Classroom</i>		
2.	Membuat topik pembelajaran dan mengunggah materi pembelajaran berupa teks, pdf dan ppt pada <i>Google Classroom</i>	I	3 jam
3.	Membuat materi berupa ppt animasi dan video dengan tautan pada link youtube dan lainnya pada <i>Google Classroom</i>	I	2 jam
4.	Mengundang Siswa bergabung ke <i>Google Classroom</i> dengan kode dan tautan, merubah class code	I	1 jam
5.	Membuat tugas melalui teks dan pdf. Membuat tugas dengan mengupload gambar pada google form. Menilai tugas melalui <i>Google Classroom</i> .	II	2 jam
6.	Membuat quiz dan test dengan google form. Membuat quiz dan test melalui Quizizz.com dan membuat tatutan pada <i>Google Classroom</i> . Melihat hasil/score quiz atau test secara otomatis.	II	2 jam
7.	Interaksi Online melalui Chat Stream pada Google Classrrom, Google Meet dan Zoom Meeting. Merencanakan online meeting dengan google meet.	II	2 jam

e. Monitoring dan Evaluasi.

Setelah kegiatan pelatihan 2 hari, pengabdi-peneliti bersama-sama dengan Kepala Sekolah melakukan monitoring dan evaluasi. Untuk memantau penerapan *Google Classroom* perkembangan dan keberlanjutan proses perubahan yang ditunjukkan oleh guru, metode yang dilakukan adalah wawancara Kepala Sekolah dan kuesioner. Monitoring berupa wawancara yang dilakukan pada tiga bulan pertama setelah kegiatan pelatihan, wawancara kedua dilakukan enam bulan setelah kegiatan. Wawancara hanya dengan Kepala Sekolah yang mempunyai wewenang pengawasan dan fungsi kontrol di SDK Bhaktyarsa. Evaluasi di lakukan dalam bentuk kuesioner yang dibagikan sebelum akhir semester. Hasil monitoring berupa bukti penerapan *Google Classroom* dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Screenshot saat monitoring

Sedangkan hasil evaluasi diperoleh dengan kuesioner yang dipresentasikan pada Tabel 2. Kuesioner dibuat dengan skala 1 sampai 5 untuk mewakili tingkat persetujuan, tingkat kepentingan/manfaat dan tingkat kebaikan.

Tabel 2. Rangkuman Evaluasi dari Hasil Kuesioner

Kuesioner	1	2	3	4	5
ICT penting untuk pembelajaran				20%	80%
Pernah memanfaatkan GC sebelumnya	88%		12%		
Pelatihan GC bermanfaat bagi guru				10%	90%
Fasilitator menjelaskan dengan baik				10%	90%
Panduan yang diberikan bermanfaat					100%
Komitmen Saya untuk menerapkan GC				20%	80%
Saya mampu membuat materi, kuis, kehadiran, tugas dan test melalui GC setelah pelatihan				10%	90%
Kemampuan Saya berkembang untuk konten pembelajaran berupa video atau link youtube pada penerapan GC			20%	28%	52%
Saya memanfaatkan quizzz untuk kuis dan test			12%	28%	60%

Hasil evaluasi yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner via google form menunjukkan bahwa 80% guru menganggap bahwa memiliki kompetensi ICT atau artificial intelligence adalah sangat penting bagi seorang guru, sedangkan sisanya menganggap penting. Prosentase jawaban yang sama juga didapat pertanyaan apakah pelatihan *Google Classroom* yang dilakukan penulis di SDK Bhaktyarsa. Tidak ditemukan respondent yang memberikan jawaban yang

menunjukkan cukup, kurang, dan tidak penting. Hal ini menunjukkan bahwa para guru telah mempunyai kesadaran akan pentingnya menguasai ICT untuk pembelajaran di era industry 5.0 ini.

Hasil kuesioner tentang pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa bahwa fasilitator pelatihan telah memberikan penjelasan dan pelatihan dengan sangat baik sebesar 90% dan baik 10%. Sebagian kecil guru masih ketinggalan karena pada saat pelatihan dan praktik langsung tersebut, ada masalah kurangnya jaringan pribadi dan lambatnya kerja laptop. Prosentase jawaban yang agak berbeda didapat dari pertanyaan tentang manfaat panduan penerapan *Google Classroom* yang telah dibuat fasilitator. Semua respondent atau 100% guru menjawab bahwa panduan ini bermanfaat untuk pelaksanaan penerapan *Google Classroom*, namun masih ada yang terkendala ketersediaan jaringan dan hardware baik dari sisi guru maupun orangtua.

Hasil screenshot pada gambar 3 diambil dari hape. Hal ini menunjukkan bahwa untuk memberikan materi, guru bisa melakukan kapan saja dan dimana saja melalui hape jika terkendala dengan masalah laptop atau jaringan internet di sekolah. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi covid-19, para guru SDK Bhaktyarsa masih tetap masuk sekolah meskipun siswa belajar dari rumah. Para guru masih melakukan aktivitas lainnya sambil mengajar online melalui *Google Classroom*. Materi-materi yang sudah diupload di google drive akan bisa di 'retrieve' melalui hape dan diupload ke *Google Classroom* ketika dibutuhkan.

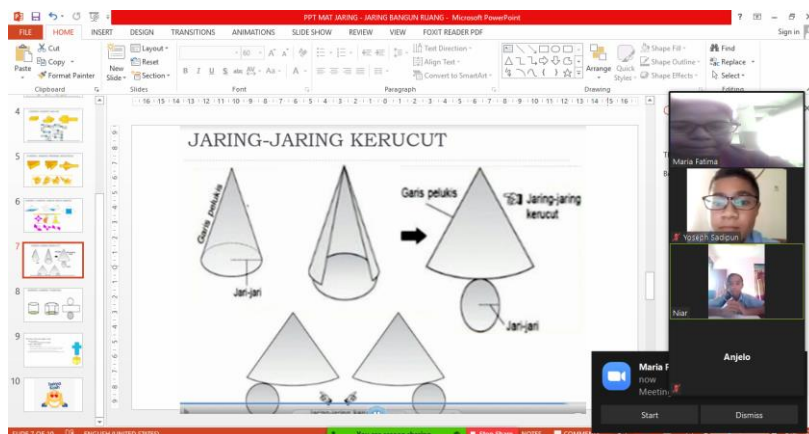
Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah pada saat monitoring, dihasilkan informasi bahwa guru yang menerapkan *Google Classroom* secara konsisten dengan prosentase 100% adalah guru kelas tinggi yaitu kelas IV-VI SD. Faktor yang mendukung penerapan *Google Classroom* adalah: 1) Kemampuan guru menguasai langkah-langkah penerapan *Google Classroom* dari pelatihan ini; 2) kemampuan guru untuk mengoperasikan program computer untuk membuat file materi berupa pdf, ppt dan video; 3) kesepakatan dengan siswa dan orangtua untuk belajar online dengan *Google Classroom*; 4) kepemilikan hape android dan siswa bisa menggunakan secara mandiri tanpa orangtua; 5) jaringan lancar. Guru-guru yang mengajar di kelas tinggi tersebut masih relative muda dengan rentang usia 26 – 45 tahun. Mereka sangat aktif bertanya dalam pelatihan dan dapat menerapkan secara baik pada setiap sesi pelatihan.

Pada guru-guru kelas rendah yaitu guru kelas I-III SD, masih 50% yang menerapkan *Google Classroom*. Factor yang kurang mendukung adalah: 1) kemampuan guru kelas I dan II masih belum maksimal karena factor usia 50 keatas; 2) kurangnya materi dalam bentuk soft file; 3) siswa kelas I dan II belum memiliki hape sendiri, masih dengan

hape orangtua; 4) jaringan kurang baik. Para guru kelas I-II ini biasanya merekam video pengajaran dan mengirimkan via whatsapp seperti sebelumnya mereka terapkan. Sedangkan untuk guru kelas III baru menggunakan *Google Classroom* secara maksimal pada saat metode blended learning dengan tatap muka dimulai, karena pada saat tatap muka baru bisa menjelaskan kepada orangtua dan siswa tentang cara penerapannya. Pada saat blended learning, pemanfaatan *Google Classroom* lebih banyak untuk pengumpulan tugas sedangkan untuk penyampaian materi dilakukan pada saat tatap muka dengan sistem shift.

2. Pemanfaatan Google Meet dan Zoom

Pemanfaatan Google meet juga termasuk dalam pelatihan. Synchronous online learning ini juga diperlukan agar terjadi interaksi tatap muka jarak jauh secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan aktif bertanya – jawab dengan guru ataupun berdiskusi dengan teman secara online. Google meet dan zoom ini merupakan platform kombinasi untuk menyempurnakan pembelajaran asynchronous dengan *Google Classroom*. Bagaimanapun, siswa membutuhkan figure seorang guru dan merindukan bimbingan melalui interaksi audio dan visual langsung dari guru mereka. Secara psikis, siswa akan termotivasi dan semangat untuk belajar ketika melihat figure atau sosok gurunya melalui google meet atau zoom. Pemanfaatan Google Meet dan Zoom Meeting seperti pada Gambar 3 berikut.

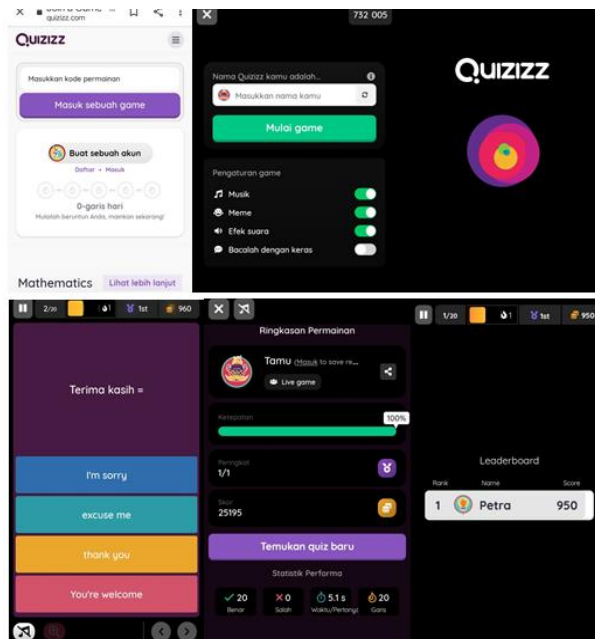


Gambar 3. Pemanfaatan Google Meet untuk Kelas VI SD

3. Pemanfaatan Quizizz

Pemanfaatan Quizizz game merupakan hal yang paling menyenangkan baik dari sisi guru maupun siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara maupun hasil kuesioner. Musik yang didengarkan pada saat mengerjakan kuis melalui aplikasi quizizz membuat suasana belajar menyenangkan dan rileks. Pada saat yang sama siswa harus berusaha untuk menjawab dengan benar dan berlomba saling cepat menjawab. Hasil atau score akhir dengan pemeingkatan yang langsung dapat dilihat setelah sesi kuis berakhir,

memberikan semangat kepada siswa. Contoh rentetan atau rangkaian proses menerapkan kuis melalui aplikasi quizizz bisa dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Pemanfaatan Quizizz

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dipaparkan, muncul beberapa kesimpulan hal. Pertama, terciptanya komitmen dari kepala sekolah dan guru SDK Bhaktyarsa untuk menerapkan *Google Classroom* untuk pembelajaran online. Komitmen ini disampaikan oleh kepala sekolah dan disepakati oleh semua guru pada saat penutupan kegiatan pelatihan di hari kedua. Kepala sekolah bersama wakasek kurikulum menjalankan fungsi kontrol dan monitoring untuk penerapan aplikasi *Google Classroom*. Kedua, diterapkannya aplikasi *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran online oleh guru-guru SD tingkat tinggi (kelas 4, 5, 6) secara penuh. Sedangkan bagi guru-guru SD kelas rendah, hanya sebagian yang menerapkan *Google Classroom* untuk pembelajaran karena faktor usia serta keterbatasan sarana yang dimiliki seperti hape dan laptop. Data ini didapatkan oleh pelaksana kegiatan PkM ketika melakukan monitoring dan evaluasi atas penerapan *Google Classroom* pada tengah semester. Monitoring dan evaluasi dilakukan dengan metode wawancara dengan kepala sekolah dan wakasek kurikulum.

Meningkatnya kompetensi guru di bidang teknologi informasi dengan memanfaatkan *Google Classroom* merupakan hal positif. Para guru juga berusaha menciptakan video animasi maupun video pengajaran yang kemudian dibagikan melalui *Google Classroom*. Hal ini sangat baik untuk mendukung pembelajaran online yang interaktif meskipun masih

asynchronous. Disamping itu, video animasi maupun video pengajaran adalah sebagai solusi ketika synchronous learning terhalang oleh koneksi internet yang kurang baik. Keempat, siswa dan orang tua mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang teknologi informasi dengan mengikuti pembelajaran online melalui *Google Classroom* melalui android. Hasil yang kelima merupakan dampak tidak langsung dari penerapan *Google Classroom*, yaitu dilaksanakannya 'learn from home' yang merupakan instuksi pemerintah daerah sehingga mencegah penyebaran virus covid-19 di ruang lingkup SDK Bhaktyarsa Maumere. Faktor lain yang mempengaruhi hasil kelima adalah dilaksanakannya protokol pencegahan penyebar covid-19 secara baik dengan selalu memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menghindari kerumunan dan menjaga imunitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDK Bhaktyarsa Maumere beserta para Guru yang telah bekerjasama dalam kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhani, A. ; N. (2020). Edukasi Model Pembelajaran Blended Learning Bagi Guru Sma Sebagai Salah Satu Solusi Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *JPMB*, 4(2 Desember), 123–128.
- Astuti, N., & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di Era New Normal Pada Guru Sma Negeri 2 Dewantara. *JMM*, 5(2), 721–733.
- Baum, F., Macdougall, C., & Smith, D. (2006). *Participatory action research*. November. <https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662>
- Chusyairi, A., Setiyadi, D., & Pramudita, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Google Classrom di SMAN 15 Kota Bekasi. *JPKM*, 27(1), 44–50.
- Danley, K. S. (1999). *A Handbook for Participatory Action Researchers*.
- Dewi, K. Ha. S., Ayu, I. G., Melati, S., Budi, I. K., Aryawan, M., & Narayana, I. W. G. (2021). *Penguatan pembelajaran berbasis digital bagi tutor pusat kegiatan belajar masyarakat (pkbm) sebagai*. 5(2), 651–662.
- Irawan, E. (2020). Pelatihan Blended Learning Sebagai Upaya Menghadapi Society 5.0. *Aksiologi*, 4, 181–189. <http://103.114.35.30/index.php/Aksiologi/article/view/2721>
- Irianti, L., Rachmawati, E., & Friatin, L. Y. (2020). Pelatihan Guru-Guru Bahasa Inggris Dalam Penggunaan Flipped Classroom Model Di Era Literasi Digital. *JIPMP*, 1(November), 1–17.
- Macdonald, C. D. (2015). *Understanding Participatory Action Research : a Qualitative Research Methodology Option*. January 2012.
- Palennari, M., Ismail, & Muis, A. (2019). Pembelajaran Berbasis *Google Classroom* Bagi Guru Sekolah Lanjutan. *Prosiding Seminar Nasional, 2019*(2), 77–79.
- Qomariah, S., Nursobah, & Lailiyah, S. (2019). Implementasi Pemanfaatan *Google Classroom* untuk Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*, 227–231. <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sindimas/article/view/573>

- Silalahi, U. (2015). Metode Penelitian Sosial Kuantitatif. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11(3), 287–301.
- Slamet, T. I., Alfiansyah, A., Maki, W. F. Al, Fathoni, A., Satyaputra, A., Fathoni, P., & Andayani, S. S. (2020). Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources). *Aksiologiya*, 4(1), 118–130.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas. (2020). Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan E-learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologiya Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108–117.
- Suhendri, Sabri, R., Arifin, Z., Rahman, M. A., Ainaya, T., & Fahmi, A. (2021). Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Masa Pandemi Covid - 19 Bagi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) DOD Medan. *JPKM*, 27(1), 1–5.
- Suntoro. (2021). Pelatihan Pembuatan Blog Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Punna Karya Kabupaten Tangerang. *Dinamisia*, 5(1), 47–53.