

WORKSHOP PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DI ERA *NEW NORMAL*

Antonius Edy Setyawan¹, Anyan², Fatkhan Amirul Huda³, P.E Chunoi⁴

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa'

Email: edysetyawan.200286@gmail.com, anyanright@gmail.com,
fatkhanamirullhuda@gmail.com, pe_chuni@yahoo.com

Abstract (Times New Roman 11): The COVID-19 pandemic, which hit Indonesia, has a tremendous impact in various fields, including education. The COVID-19 pandemic in early 2020 caused some schools must be closed to avoid crowds and break the chain of virus spreading. Learning activities that at school are replaced with a learning from home (BDR) system. During the COVID-19 pandemic, the learning from home (BDR) system has not run optimally because most teachers cannot use technology for learning. For this reason, the author realized the need to raise the theme of this activity by choosing Bukit Raya junior high school as the target partner for Community Service (PKM) activities. The method used in this PKM is workshop activities through lectures, discussions, and practicum for two days. The output target of this activity is to increase teachers' understanding and skills in using the Google Classroom application. After conducting this PKM activity, it was found that there was an increase in teacher understanding in using the Google Classroom application with a gain normalization score of 0.59 in the medium category, and the participant's response to the workshop material was 85.02% in the very good category.

Keywords: workshop, google classroom, teacher, junior high school, covid-19

Abstrak (Times New Roman 11): Pandemi covid-19 yang melanda negara Indonesia telah memberikan dampak yang luar biasa di berbagai bidang termasuk juga bidang pendidikan. Sejak pandemi covid-19 di awal tahun 2020, seluruh jenjang sekolah ditutup untuk menghindari kerumunan dan memutus rantai penyebaran virus tersebut. Aktivitas pembelajaran yang seharusnya dilakukan di sekolah digantikan dengan sistem belajar dari rumah (BDR). Di masa pandemi covid-19 ini, sistem belajar dari rumah (BDR) belum berjalan secara optimal karena sebagian besar guru belum mampu memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Oleh alasan inilah, penulis merasa perlu untuk mengangkat tema kegiatan ini dengan memilih SMP Bukit Raya sebagai sasaran mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah berupa kegiatan workshop melalui ceramah, diskusi, dan praktikum selama 2 hari. Luaran yang menjadi target dari kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Dari kegiatan PKM ini diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom* dengan skor normalisasi gain 0.59 berada pada kategori sedang dan respon peserta terhadap materi workshop adalah sebesar 85,02% berada pada kategori sangat baik.

Kata Kunci: workshop, google classroom, guru, SMP, covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang melanda negara Indonesia telah memberikan dampak yang luar biasa di berbagai bidang termasuk juga bidang pendidikan. Sejak pandemi covid-19 di awal tahun 2020, seluruh jenjang sekolah ditutup untuk menghindari kerumunan dan memutus rantai penyebaran virus tersebut. Aktivitas pembelajaran yang seharusnya dilakukan di sekolah digantikan dengan sistem belajar dari rumah (BDR). Dengan sistem pembelajaran dari rumah yang masih banyak terjadi kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun para siswa membuat proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Salah satu kendala yang dihadapi adalah belum memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran jarak jauh. Teknologi pembelajaran daring atau *e-learning* dengan menggunakan aplikasi tanpa berbayar belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh para guru dan murid dalam proses pembelajaran. Padahal menurut (Azrul, dkk.2019) pembelajaran dengan berbagai tujuan yang akan dicapai perlu mengintegrasikan tren teknologi dalam penyelenggaraannya, salah satunya adalah penyelenggaraan *e-learning*.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang pada akhirnya berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Guru berperan sebagai pengelola pembelajaran, bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif mengembangkan bahan pelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk

menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, pengelolaan kelas, penggunaan metoda mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru harus mampu mengelola pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga ia mau belajar karena memang peserta didiklah subjek utama dalam belajar. Guru yang mampu melaksanakan perannya sesuai dengan yang disebutkan di atas disebut sebagai seorang guru yang berkompentensi. Sebagai standar kompetensi yang perlu dimiliki oleh guru dalam melaksanakan profesinya, pemerintah mengeluarkan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Standar kompetensi guru ini dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Kompetensi profesional merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki seseorang guru. Dalam Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005, pada pasal 28 ayat 3 yang dimaksud dengan kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan. Sedangkan menurut Mukhlas Samani (2008;6) yang dimaksud dengan kompetensi profesional ialah

kemampuan menguasai pengetahuan bidang ilmu, teknologi dan atau seni yang diampunya. Peningkatan kompetensi di bidang teknologi ini sangat penting karena setiap saat teknologi akan semakin pesat berkembang (Wijaya, *et all.*2016).

Salah satu upaya meningkatkan ketrampilan professional guru di era digital saat ini adalah melatih mereka dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini harus terus diupayakan karena apabila guru dan siswa tidak mampu memanfaatkan teknologi maka ke depannya akan tertinggal (Lestari & Sujarwo, 2018) dan tidak tahu apa-apa. Terutama dalam situasi pandemi *covid-19* ini para guru dituntut untuk mampu melakukan sistem pembelajaran daring atau *e-learning* agar proses pembelajaran tetap berkualitas meskipun para siswa belajar dari rumah. Pembelajaran daring dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh PJJ (*learning distance*). Menurut Pohan (2020: 2) pembelajaran daring adalah “pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung”. *E-learning* berasal dari kata “*e*” yang merujuk kepada teknologi elektronik, dan “*learning*” yang merujuk pada belajar (Chaeruman,2017). Berdasarkan kata tersebut, maka *e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Bukit Raya Serawai bahwa selama pandemic covid-19 dilakukan sistem belajar dari rumah (BDR). Hal ini merupakan kebijakan dari dinas pendidikan setempat dan juga unsur pimpinan yayasan. Hal ini dimaksudkan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Namun dengan sistem belajar dari rumah (BDR) belum berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan interaksi guru dengan siswa yang dibatasi 10 hari sekali untuk datang ke sekolah. Kegiatan yang dilakukan hanya mengambil ringkasan materi dan tugas yang dibuat oleh guru, selain itu juga mengumpulkan tugas yang telah diberikan sebelumnya. Kondisi semacam ini membuat pembelajaran kurang efektif, apalagi ditambah guru dan siswa belum memanfaatkan media *e-learning* sebagai media pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu perlu adanya kemampuan guru untuk merancang media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kegiatan belajar melalui *e-learning*, seperti mengoptimalkan konten tersedia dengan beragam aplikasi. (Ariyadi, dkk, 2017). Setiap aplikasi *e-learning* maupun *hybrid learning* memiliki keunggulan masing-masing seperti *multiplatform*, *multi-devices*, dan *multiinteraction* antara siswa, guru, dan orang tua. *E-learning* memberikan peserta didik kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran di sekitar gaya hidup mereka (Epignosis LCC, 2014). Aplikasi yang memadai dan sesuai dengan kondisi SMP Bukit Raya Serawai adalah aplikasi *google classroom*.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan melalui workshop selama 2 hari bertempat di aula SMP Bukit Raya Serawai. Peserta workshop adalah seluruh tenaga pendidik yang berjumlah 18 orang. Tahapan kegiatan workshop ini terdiri dari (1). Pemberian materi tentang konsep dasar *e-learning* dalam proses pembelajaran, (2) Pelatihan aplikasi *google classroom* dengan mempelajari menu-menu yang ada sekaligus mengisi konten pembelajaran, (3) Evaluasi kegiatan workshop selama 2 hari melalui pemberian angket pemahaman materi dan respon peserta.

Untuk mengukur peningkatan pemahaman guru/peserta workshop dianalisis dengan rumus N.Gain dengan pengambilan keputusan sesuai dengan tabel 1.

Tabel.1 Kategori Tingkat Pemahaman Guru/Peserta Workshop

Skor Normalized Gain	Interpretasi
$-1.00 < g < 0.00$	Kurang
$g = 0.00$	Tetap
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$0.30 < g < 0.70$	Sedang
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi

Sumber: Hake,R.R (1999)

Untuk mengukur persentase perhitungan respon peserta workshop, penulis menggunakan rumus pembagian kategori seperti pada table.2 berikut

Tabel.2 Pembagian Kategori Respon Guru Peserta Workshop

Interval Rata-Rata Skor (%)	Kategori
$81.25 < \text{skor} \leq 100$	Sangat Baik
$62.5 < \text{skor} \leq 81.25$	Baik
$43.75 < \text{skor} \leq 62.5$	Kurang Baik
$25 < \text{skor} \leq 43.75$	Tidak Baik

Sumber : Sugiyono(2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengabdian bahwa proses pelatihan media *e-learning* dengan menggunakan aplikasi “*Google Classroom*” bagi Guru SMP Bukit Raya Serawai yang telah dilaksanakan pada tanggal 7 – 8 Mei 2021 berjalan sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan sebelumnya.

Pada hari pertama tanggal 7 Mei 2021 peserta sudah datang pada pukul 07.30 WIB dan langsung mengisi presensi kehadiran peserta. Jumlah peserta yang hadir pada saat itu sebanyak 18 peserta. Kemudian acara dimulai tepat pada pukul 08.00 WIB. Selama 30 menit pertama acara diawali dengan pembukaan oleh pihak SMP Bukit Raya Serawai. Dalam sambutan kepala sekolah SMP Bukit Raya mengatakan bahwa pelatihan media *e-learning* dengan menggunakan aplikasi “*Google Classroom*” bagi Guru SMP Bukit Raya Serawai ini dilatarbelakangi oleh situasi pandemi covid-19 yang telah mewabah sejak awal tahun 2020 sehingga membuat proses belajar mengajar di kelas tidak dapat dilaksanakan. Sistem belajar dari rumah atau BDR kurang berjalan dengan maksimal dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang terjadi saat ini. Maka dari itu kepala SMP Bukit Raya berharap dengan adanya pelatihan ini, para guru-guru dapat secara optimal memanfaatkan perkembangan teknologi

sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini.



Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah SMP Bukit Raya

Setelah diawali dengan sambutan oleh kepala SMP Bukit Raya, dilanjutkan dengan materi kegiatan yang disampaikan oleh bapak Drs. P.E Chunoi., M.Pd mengenai Konsep Dasar *e-learning*. Pada dasarnya pembelajaran daring juga disebut dengan pembelajaran *e-learning* atau pembelajaran online. Pembelajaran daring dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (*online learning*). Istilah yang sangat umum yang diketahui adalah pembelajaran jarak jauh PJJ (*learning distance*) sama dengan pembelajaran daring, namun pada kenyataannya PJJ dan pembelajaran daring merupakan sesuatu yang berbeda. PJJ dibagi menjadi dua, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana guru dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung. *e-learning* berasal dari kata “e” yang merujuk pada teknologi elektronik, dan “learning” yang merujuk pada belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu teknologi yang berkembang di bidang pendidikan adalah *google classroom* dimana fitur-fiturnya sudah cukup mudah dipahami dan digunakan.

Setelah materi tentang konsep dasar *e-learning*, pada pukul 09.35 WIB dilanjutkan dengan materi yang disampaikan oleh bapak Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd tentang Peranan Media Elearning dalam proses pembelajaran. Pada prinsipnya sebuah pembelajaran dengan menggunakan media elearning agar bisa berjalan baik adalah terdapat lima unsur yang harus diperhatikan yaitu: infrastruktur, teknis, materi, dan institusional. Pembelajaran online adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan dan dalam jaringan internet, maka dari itu ketersediaan infrastruktur TIK dan pemenuhan standar teknis menjadi syarat mutlak agar pembelajaran dapat terlaksana. Jika dilihat secara umum kondisi infrastruktur kecamatan Serawai sudah sangat memungkinkan jika SMP Bukit Raya Serawai memanfaatkan media *e-learning* sebagai media pembelajaran terutama di masa pandemi covid-19 ini. Semua guru dan murid sudah memiliki smartphone yang bisa digunakan dalam mengakses internet, dan jaringan internet dengan beberapa *provider* penyedia layanan internet juga telah tersedia di sebagian besar wilayah kecamatan Serawai. Selain infrastruktur dan teknis dalam pembelajaran online, perlu diperhatikan juga adalah materi pembelajaran. Materi adalah pesan yang akan disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dari

itu, seorang guru hendaknya menyiapkan materi pelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai. Materi pembelajaran online bisa bervariasi karena perkembangan teknologi terkini. Materi yang dapat disampaikan dalam pembelajaran daring berupa teks, audio, animasi, video, dan lain sebagainya.

Materi selanjutnya, dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Bukit Raya adalah, pada pukul 10.30 - 12.00 WIB merupakan tahap pratikum, dimana semua guru diminta agar menyiapkan perangkat yang akan digunakan dalam merancang sebuah perangkat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi “*Google Classroom*” baik HP berbasis *android* maupun dengan menggunakan laptop. Materi ini dipandu langsung oleh Bapak Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd. Penyampaian materi ini berlangsung secara santai tetapi para peserta tetap serius dalam mempelajari langkah-langkah yang harus dilakukan jika ingin menggunakan aplikasi “*Google Classroom*” dalam media pembelajaran daring selama pandemi covid-19 ini. Pada prinsipnya yang perlu diperhatikan oleh semua peserta adalah mereka harus mempunyai email aktif dari google dan wajib mengingat kata sandinya. Setelah itu langkah selanjutnya peserta diminta untuk mendownload aplikasi “*Google Classroom*” di *handphonenya* masing-masing melalui “*play store*”. Setelah didownload kemudian diinstall di HP *android* masing-masing peserta dan sekaligus mendaftarkan akun “*Google Classroom*” sesuai dengan akun *Google*. Bagi peserta pelatihan yang menggunakan laptop, maka diminta untuk masuk pada link:

<https://classroom.google.com/> kemudian melakukan sinkronisasi dengan email aktif pada akun *google*.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh pemateri 1



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh pemateri 2

Setelah semua peserta menyelesaikan tahap instalasi aplikasi *google classroom* pada HP *Android* dan laptop masing-masing, pada pukul 12.00 WIB peserta pelatihan diminta istirahat siang. Acara dimulai kembali pada pukul 13.00 WIB dan dipandu oleh bapak Anyan, M.Kom yang menjelaskan tentang fitur dan menu pada aplikasi *google classroom*. Pada materi ini, peserta dipandu untuk mempelajari dan melihat fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *google classroom*. Fitur-fitur utama yang terdapat pada aplikasi *google classroom* adalah manajemen kelas, kalender, kelas yang telah diarsipkan, dan juga fitur untuk pengaturan kelas. Pada fitur menu manajemen kelas, seorang guru bisa

membuat kelas sesuai dengan jumlah mata pelajaran yang diampu dan juga jumlah kelas yang ada. Pada fitur menu kalender seorang guru juga bisa mengatur jadwal tanggal dan waktu dalam proses pemberian dan pengumpulan tugas siswa di rumah. Sedangkan pada fitur menu pengaturan, seorang guru atau siswa bisa mengatur beberapa hal yaitu mengubah profil; penerimaan notifikasi ke email apabila ada aktifitas di dalam *google classroom* baik berupa komentar yang ada di postingan, komentar pribadi tugas, notifikasi pengumpulan tugas siswa dan lain sebagainya.

Ketika semua fitur-fitur yang ada di dalam *google classroom* sudah dipahami dan dimengerti oleh semua peserta pelatihan, materi selanjutnya adalah tentang konsep pemahaman kelebihan dan kelemahan ketika menggunakan aplikasi *google classroom* apabila digunakan dalam proses pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Materi ini disampaikan oleh bapak P.E Chunoi, M.Pd pada pukul 14.00 WIB. Kelebihan *google classroom* adalah : (1). sangat *mobile friendly* untuk pemula; (2). Sangat mudah untuk mengelola tugas siswa; (3). Semua file masuk pada *google drive* kita; (4). Mudah meninjau tugas; (5). Bebas dari iklan dan aman; (6). Tersedia 100% gratis. Di samping kelebihan yang sudah disebutkan di atas, *google classroom* juga memiliki kekurangan antara lain : (1). Tampilan kurang menarik perhatian siswa; (2). Ketika *google drive* punya guru penuh, maka siswa tidak dapat mengirimkan tugas. Jika dilihat dari kelebihan dan kekurangan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *google classroom* lebih

banyak kelebihannya dari pada kelemahannya, dan didukung juga oleh fitur-fitur yang mudah dipahami oleh seluruh peserta pelatihan. Materi yang disampaikan oleh bapak P.E Chunoi, M.Pd ini diakhiri pada pukul 15.15 WIB dan kemudian ditutup dengan doa penutup oleh salah satu peserta pelatihan.

Pada hari kedua tanggal 8 Mei 2021, para peserta pelatihan sudah siap di ruangan pada pukul 08.00 WIB. Acara diawali dengan registrasi hari kedua. Kemudian pada pukul 08.30 WIB dilanjutkan dengan materi yang disampaikan oleh bapak Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd tentang persiapan modul digital untuk materi pembelajaran daring. Dalam proses pembelajaran daring agar lebih menarik, maka salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah persiapan materi yang hendak disampaikan ke siswa karena materinya berbeda jika pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka di kelas. Dalam proses pembelajaran daring materi pelajaran yang dipersiapkan hendaknya berupa teks, audio, video, animasi, atau simulasi. Selain itu guru juga menyediakan forum diskusi terkait materi yang sedang disampaikan. Terkait konten, guru-guru dikenalkan dengan format konten (Smaldino,dkk.,2014) yang dapat mendukung keterlaksanaan dan interaktivitas siswa (Ghirardini, 2011; Mayer, 2009) dengan konten selama pembelajaran berlangsung. Sebagai pengganti tatap muka langsung di kelas, maka seorang guru juga bisa menyelenggarakan *video conference* untuk menjelaskan materi pelajaran

secara langsung kepada siswa di tempat masing-masing. Pada sesi ini, semua peserta pelatihan diminta untuk menyiapkan materi pelajaran secara variasi sesuai dengan kebutuhan setiap mata pelajaran.

Ketika materi pelajaran telah disiapkan oleh masing-masing peserta pelatihan, maka acara selanjutnya pada pukul 09.00 WIB adalah praktik pengisian konten materi pembelajaran daring yang dipandu oleh bapak Drs. P.E Chunoi., M.Pd. Pada sesi ini, peserta dilatih untuk mempraktikkan beberapa hal berkaitan dengan pengisian materi pelajaran pada aplikasi *google classroom*. Dengan dipandu oleh tim PKM, peserta dilatih merubah bentuk format *file*, membuat *link* materi pelajaran dari media lain, mengupload materi pelajaran baik berupa buku elektronik, video, animasi, dan audio. Pada pukul 10.00 WIB acara kemudian dipandu oleh bapak Anyan, M.Kom dengan melakukan praktikum membuat soal berbasis daring. Selain materi pelajaran dengan berbagai variasi bentuk, hal yang tidak kalah penting adalah merancang soal evaluasi untuk mengukur capaian pembelajaran daring. Pada pelatihan ini, peserta diminta untuk menyiapkan minimal 20 soal dalam bentuk pilihan ganda. Dengan dipandu oleh pemateri, kemudian para peserta merancang soal berbasis *online* dengan menggunakan *google form*. Sampai pukul 12.00 WIB semua peserta pelatihan baru selesai merancang soal evaluasinya.



Gambar 4. Pendampingan peserta

Setelah materi pelajaran dan soal evaluasi sudah disiapkan di dalam aplikasi *google classroom*, maka langkah selanjutnya peserta pelatihan diminta untuk melakukan simulasi mengajar dengan sesama peserta pelatihan. Acara ini dimulai pukul 13.00 WIB dengan dipandu oleh bapak Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd dan bapak Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Dalam sesi ini, semua peserta pelatihan diminta untuk berpartisipasi aktif dalam mempraktikkan forum diskusi materi pelajaran, memberikan tugas ke siswa, membalas komentar siswa, memberikan penilaian terhadap tugas yang sudah dikumpulkan siswa secara daring, dan praktik melakukan *video conference* dengan menggunakan *google meet*. Pada sesi praktikum ini berlangsung meriah dan menyenangkan karena para guru SMP Bukit Raya sebagai peserta pelatihan memperoleh hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Acara ini berlangsung selama hampir 2 jam dan berakhir pada pukul 15.00 WIB. Kemudian pada pukul 15.00 WIB dilanjutkan dengan acara penutupan secara *ceremonial* oleh kepala SMP Bukit Raya Serawai.



Gambar 5. Pendampingan peserta

Untuk melihat hasil peningkatan pemahaman guru SMP Bukit Raya dalam menggunakan aplikasi *google classroom*, penulis menggunakan angket yang diberikan kepada semua peserta pelatihan sebanyak 18 orang. Angket diberikan sebelum dan sesudah pelatihan berakhir. Hal ini untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi *google classroom*. Dari hasil kuisisioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan sebanyak 18 orang, diperoleh hasil seperti tabel.3 di bawah ini :

Tabel 3. Skor Peningkatan Pemahaman Guru /Peserta Workshop

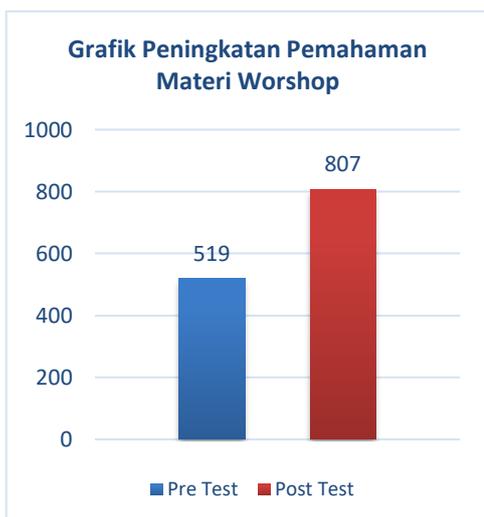
Pernyataan	Pre Test	Post Test
P 1	18	57
P 2	29	58
P 3	35	58
P 4	40	57
P 5	40	59
P 6	37	58
P 7	40	56
P 8	40	58
P 9	39	57
P 10	41	58
P 11	40	56
P 12	39	58
P 13	41	57
P 14	40	60
Jumlah Skor	519	807

Berdasarkan tabel.3 tersebut di atas dapat diketahui secara umum bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru

SMP Bukit Raya Serawai dalam menggunakan aplikasi *google classroom*. Dari pernyataan 1 yang menyatakan tentang jumlah guru pengguna aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 54,17%. Pernyataan 2 yang menyatakan tentang kemudahan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 40,28%. Pernyataan 3 yang menyatakan tentang tampilan aplikasi *google classroom* jelas dan mudah dipahami terjadi peningkatan 31,94%. Pernyataan 4 tentang kemudahan dalam mempelajari aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 23,61%. Pernyataan 5 tentang efisiensi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 26,39%. Pernyataan 6 tentang kemudahan dalam memberikan tugas ke siswa terjadi peningkatan 29,17%. Pernyataan 7 tentang kemudahan menggunakan aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 22,22%. Pernyataan 8 tentang kemudahan dalam memberikan pengumuman, materi, dan tugas siswa terjadi peningkatan 25%. Pernyataan 9 tentang kemudahan dalam menyimpan materi dan tugas siswa terjadi peningkatan 25%. Pernyataan 10 tentang aplikasi *google classroom* mampu meningkatkan produktivitas terjadi peningkatan 23,61%. Pernyataan 11 tentang kemudahan aplikasi *google classroom* memperoleh pengumuman dengan cepat/*realtime* terjadi peningkatan 22,22%. Pernyataan 12 tentang performa pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 26,39%. Pernyataan 13 tentang kemampuan menyelesaikan tugas lebih cepat dengan aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 22,22%.

Pernyataan 14 tentang minat belajar anak dengan menggunakan aplikasi *google classroom* terjadi peningkatan 27,78%.

Dari 14 pernyataan yang telah dijawab oleh peserta pelatihan dapat dihitung rata-rata peningkatan pemahaman tentang menggunakan aplikasi *google classroom* sebesar 28,57%. Hal ini



terlihat dari selisih pemahaman peserta pelatihan sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan. Secara singkat dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

Gambar.1 Grafik Peningkatan Pemahaman oleh Peserta Workshop

Berdasarkan rumus N.Gain, terdapat 14 pernyataan dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 untuk setiap butir pernyataan. Dengan jumlah peserta workshop 18 orang, maka diperoleh hasil skor ideal adalah 1008. Dari hasil perhitungan diperoleh normalisasi gain sebesar **0,59** dan berada pada kategori sedang. Rumus Perhitungan Tingkat Pemahaman Peserta Workshop adalah sebagai berikut :

$$NGain = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

$$NGain = \frac{807 - 519}{1008 - 519} = 0,59$$

Hasil respon para guru SMP Bukit Raya Serawai dengan pelatihan media e-learning dengan menggunakan aplikasi *google classroom* diukur dengan menggunakan angket respon. Indikator angket respon peserta pelatihan terdiri dari respon terhadap materi pelatihan dan respon terhadap tim pemateri yang telah memberikan pelatihan selama 2 hari. Angket respon dibagikan kepada seluruh peserta pelatihan sebanyak 18 orang. Dari hasil keseluruhan respon peserta pelatihan diperoleh hasil persentase sebesar 85,10 % dengan kategori sangat baik. Sebagai gambaran respon guru dapat dilihat dari tabel.4 berikut ini:

Tabel 4. Persentase Respon Guru /Peserta

Indikator	Pernyataan	Hasil Respon
Respon terhadap materi pelatihan	P 1	84.72
	P 2	84.72
	P 3	86.11
	P 4	86.11
	P 5	79.17
Respon terhadap layanan tim pemateri	P 6	84.72
	P 7	86.11
	P 8	87.50
	P 9	87.50
	P 10	84.72
	P 11	84.72

Dari tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa respon guru terhadap pelatihan menggunakan aplikasi *google classroom* berada pada kategori sangat baik. Respon guru tentang materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan sebesar 84,72%. Respon guru tentang kegiatan pelatihan sesuai dengan yang diharapkan peserta sebesar 84,72%.

Respon guru terhadap pemateri dalam menyajikan materi pelatihan sebesar 86,11%. Respon guru terhadap kemudahan dalam mempelajari materi pelatihan sebesar 86,11%. Respon guru terhadap waktu yang disediakan dalam kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi *google classroom* sebesar 79,17%. Respon guru terhadap minat mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi *google classroom* sebesar 84,72%. Respon guru terhadap pelayanan pemateri sesuai dengan kebutuhan peserta adalah sebesar 86,11%. Respon guru terhadap kegiatan pelatihan dilakukan secara berkelanjutan sebesar 87,5%. Respon guru terhadap pelayanan pemateri dalam menjawab pertanyaan, keluhan, dan masalah yang dihadapi peserta pelatihan sebesar 87,5%. Respon guru tentang peningkatan kompetensi profesional guru setelah mengikuti pelatihan sebesar 84,72%. Respon guru terhadap kepuasan kegiatan pelatihan sebesar 84,72%.

Secara garis besar respon guru SMP Bukit Raya Serawai terhadap kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi *google classroom* terdiri dari 2 indikator yaitu respon terhadap materi pelatihan dan respon terhadap tim pemateri yang telah memberikan pelatihan selama 2 hari. Respon guru terhadap materi pelatihan adalah sebesar 84,17%, sedangkan respon guru terhadap pemateri adalah sebesar 85,88%. Jadi jika dihitung rata-rata respon guru terhadap kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi *google classroom* adalah sebesar 85,02% dan berada pada kategori sangat baik.

Dalam situasi pandemi covid-19 yang masih berlangsung sejak awal

tahun 2020 ini, sistem pembelajaran dari rumah (BDR) menjadi solusi terbaik untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Agar kualitas pembelajaran menjadi maksimal, maka diperlukan media yang mendukung proses BDR tersebut. Salah satunya adalah penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *google classroom* sebagai media *e-learning* atau pembelajaran daring.

Hingga tahun 2021 sekarang ini Indonesia telah memasuki era *new normal*, pemerintah sudah mengizinkan pihak sekolah untuk melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), namun hal ini belum mampu mengakomodir proses pembelajaran secara menyeluruh. Waktu yang dibatasi tersebut membuat pembelajaran kurang optimal, sehingga diperlukan media pembelajaran daring seperti aplikasi *google classroom* agar meningkatkan kualitas pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Hal seperti ini merupakan sistem pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut PJJ. Pembelajaran Jarak Jauh dibagi menjadi dua bagian yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Menurut Pohan (2020:2) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung, sedangkan pembelajaran luring adalah pembelajaran yang berlangsung di luar jaringan dimana pengajar dan yang diajar bertatap muka secara langsung di dalam kelas.

SMP Bukit Raya Serawai di Era New Normal saat ini sangat memungkinkan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh. Dengan

menggunakan aplikasi *google classroom* dan *google meet*, guru dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran online sinkronus dimana pembelajaran ini didesain dengan pola interaksi real time (Belawati.2019:55). Pembelajaran sinkronus ini terdiri dari dua jenis yaitu sinkronus langsung dan sinkronus maya. Sinkronus langsung adalah kondisi dimana belajar terjadi pada tempat dan waktu yang sama, sedangkan sinkronus maya adalah kondisi belajar dimana belajar terjadi pada waktu yang sama tetapi di tempat yang berbeda. Sinkronus maya ini bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan *google meet*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kristiana, 2014) yang menyatakan bahwa Pendidikan tidak terpaku pada ruang dan waktu, artinya pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Melalui metode e-learning, peserta didik dapat belajar, mengunduh materi, menyampaikan tugas, dan berdiskusi kapan saja dan dimana saja (Katernyak,dkk., 2009).

Berdasarkan hasil peningkatan pemahaman guru SMP Bukit Raya terhadap penggunaan aplikasi *google classroom* sebesar 28,57% maka dapat diuraikan bahwa para guru SMP Bukit Raya Serawai sudah siap dalam mengaplikasikan pembelajaran jarak jauh terutama di masa pandemi covid-19 yang belum berakhir ini. Menurut Anderson (Belawati:2019:45) ada lima elemen umum yang mendukung kualitas pembelajaran jarak jauh yaitu infrastruktur, teknis, materi, pedagogik, serta institusional. Dari kelima elemen tersebut SMP Bukit Raya Serawai sebagian besar sudah memadai.

Berdasarkan hasil respon guru sebesar 85,02% dan pada kategori sangat baik. Hal ini sangat mendukung dalam mengaplikasikan pembelajaran jarak jauh pada SMP Bukit Raya Serawai menggunakan aplikasi *google classroom*. Hasil angket menyatakan juga sebagian besar guru yang telah mengikuti pelatihan ini merasa bahwa kompetensi profesional para guru semakin meningkat. Respon guru yang sangat baik ini memberikan gambaran ke depan bahwa pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini agak terhambat karena pandemi covid-19. Hal ini harus dibarengi dengan penerapan *e-learning* di sekolah melibatkan semua komponen pembelajaran, diantaranya tujuan, pendidik, peserta didik, materi/strategi/media, dan evaluasi (Prawiradilaga, 2015). Namun demikian perlu diketahui bahwa ada beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran daring menurut Gusty (2020:70) antara lain fasilitas signal internet yang kurang merata di daerah-daerah terutama di pelosok pedalaman; faktor biaya internet yang mahal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan dan pembahasan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu : (1) Proses pelaksanaan pelatihan menggunakan aplikasi “*Google Classroom*” bagi Guru SMP Bukit Raya Serawai berlangsung selama 2 hari dari tanggal 7 sampai dengan 8 Mei 2021. Pelatihan ini terdiri dari 4 pemateri yang sekaligus merupakan tim pengabdi. (2). Pemahaman peserta pelatihan terhadap

penggunaan aplikasi “Google Classroom” bagi Guru SMP Bukit Raya Serawai mengalami peningkatan dengan skor normalisasi gain 0.59 berada pada kategori sedang. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan skor pretest dan skor post test peserta pelatihan menggunakan rumus N.Gain. (3) Respon peserta pelatihan dalam mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi “Google Classroom” bagi Guru SMP Bukit Raya Serawai sangat baik dengan persentase sebesar 85,02%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STKIP Persada Khatulistiwa Sintang karena telah mendukung dalam kegiatan pengabdian ini, dan juga penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Bukit Raya Serawai yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

Ariyadi, D., Buntoro, G. A., & Astuti, I.P. (2017). “Pelatihan Media E-Learning Quipper bagi Guru di MAN1 Ponorogo”. *Panrita Abdi Jurnal*, 1(2), 135 – 140.

Azrul, A., Rukun, K., & Darmansyah. (2019). The Relationship Between Internal Locus Control And Students Perception Toward E-Learning in Biology Subject in Senior High School. *International Journal of Progressive Sciences*

and Technologies, 14(2), 262–266. Retrieved from: <http://www.ijpsat.ijshjournals.org/index.php/ijpsat/article/view/899>

Belawati, Tian. (2019). *Pembelajaran Online*. Banten: Universitas Terbuka.

Chaeruman, U.A. (2017). “Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Daring”. In *Seminar & Lokakarya Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi*, Kemenristekdikti.

Epignosis LCC. (2014). “e-learning Concepts, Trends, Applications”. In *Epignosis LCC*. Retrieved from <https://www.talentlms.com/wpcontent/uploads/2018/09/elearning-101-concept-trendapplications.pdf>

Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies: A guide for Designing and Developing e-learning Courses*. Food and Agriculture Organization of the United Nations.

Gusty, S, (Ed). (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi COVID-19, Konsep, Strategi, Dampak, dan Tantangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association’s Division.D, Measurement and Reasearch Methodology.

Katernyak, I., Ekman, S., Ekman, A., Sheremet, M., & Loboda, V. (2009). *E-Learning: from Social*

Presence to co-creation in Virtual Education Community. *Interactive Technology and Smart Education*, 6(4),215–222.

<https://doi.org/10.1108/17415650911009182>

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1, (263–278).

Kristiana, A. I. (2014). “Model Pembelajaran Berbasis E-Learning dengan Authentic Assessment pada Mata Kuliah Aljabar Linier Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember”. *Kadikma*, 5 (3).

Lestari, W. P., & Sujarwo, A. (2018). DevOps: Disrupsi Pengelolaan ICT Pendidikan Tinggi. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.

Pohan, Albert Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan. Ilmiah*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.

Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk Belajar*. Prenada Media.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In