



Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian (EJPP)

<https://ejurnal-unespadang.ac.id/index.php/EJPP>



PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEARNING DI SD MUHAMMADIYAH 05 KETAPING KECAMATAN KURANJI KOTA PADANG

Harisnawati¹, Sri Rahayu², dan Waza Karia Akbar³

- 1) Program Studi Pendidikan IPS, STKIP PGRI, Padang, Sumatera Barat
Email: harisnawati@yahoo.co.id
- 2) Program Studi Pendidikan IPS, STKIP PGRI, Padang, Sumatera Barat
Email: sri@stkip-pgri-sumbar.ac.id
- 3) Program Studi Pendidikan IPS, STKIP PGRI, Padang, Sumatera Barat
Email: wazasolok@gmail.com

INFO ARTIKEL

Received : 11/10/2021
Revised : 19/10/2021
Publish : 01/11/2021

Kata Kunci:

Elearning, Google Class Room, Pembelajaran.

ABSTRAK

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negara ini banyak memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dari segi hardware maupun software, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulannya tidak hanya terletak pada faktor kecepatan mendapatkan informasi tetapi juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktivitas manusia. Penguasaan seorang guru dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan tujuan agar setiap proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik di masa pandemi covid 19. Selain itu, guru dapat menguasai teknologi komunikasi khususnya dalam penggunaan *e-learning google classroom*. Apalagi bagi semua guru saat ini yang merasa sangat membutuhkan kemampuan tersebut untuk berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan penguasaan guru dalam menggunakan media *e-learning google class room* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Today the development of technology and information that occurs in this country has a lot of positive impacts on the world of education. In particular, computer and internet technology, both in terms of hardware and software, provide many offers and options for the world of education to support the learning process. The advantage lies not only in the speed factor in getting information but also multimedia facilities that can make the learning process more interesting and interactive. The development of information technology is widely used to support human activities. Mastery of a teacher in using Information and Communication Technology with the aim that every learning process can be carried out properly during the covid 19 pandemic. In addition, teachers can master communication technology, especially in the use of e-learning google class rooms. Especially for all teachers today who feel that

Keywords:

Elearning, Google Class Room, Media.

they really need this ability for various activities in the learning process. So the purpose of this activity is to provide teacher mastery training in using the Google Classroom e-learning media used in the learning process.

DOI: <https://doi.org/10.31933/ejpp.v2i1.397>

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negara ini banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktivitas manusia. Didunia pendidikanlah kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk e- learning yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Rosenberg (2009: 35) *e-learning* adalah peralatan teknologi komputer yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar.

Penggunaan teknologi informasi pada pada pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif jika siswa tersebut bisa mengontrol penggunaan teknologi informasi tersebut. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran daring dapat dilakukan dengan berbagai media, seperti *Zoom Meeting*, pesan singkat (WA), media visual atau audio visual. Namun saat ini teknologi informasi yang banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring di sekolah yaitu dengan menggunakan teknologi HP yaitu melalui pesan suara, pesan singkat (WA) dan juga zoom meeting (Ambiyar, 2020).

E-learning juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan. Nadiu (2003:11) menambahkan bahwa penerapan *e-learning* sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, yang memungkinkan *user* mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu. Henderson (2003:29), mengemukakan tiga macam tipe pembelajaran dengan *e-learning*: (1) *synchronous*, yaitu sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet, *user* online pada saat yang bersamaan ketika mereka berkomunikasi satu dengan yang lainnya, guru dapat berinteraksi dengan siswa, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya; (2) *self-direct*, yaitu siswa bertindak sendiri untuk belajar, tidak ada guru, teman yang berinteraksi dengannya; (3) *asynchoronous*, gaya belajar ini merupakan gaya belajar kolaboratif, sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet dan dapat berkomunikasi, namun tidak selalu online pada saat yang bersamaan. Siswa dapat berkomunikasi dengan meninggalkan pesan yang dapat direspon selang beberapa waktu. Merilainen (2013: 20) menambahkan bahwa pembelajaran online dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis *web* yang sering digunakan saat ini antara lain seperti *Schoology*, *Moodle*, *Edmodo*, *Claroline*, *Google Classroom* dan masih banyak lainnya. Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media

pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas masih minim. Guru masih belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak, mengerjakan di papan tulis, dan lembar kerja siswa. Pendidikan juga merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia.

Google Classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksud untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasi playstore di android atau melalui *app store* di IOS dengan *keyword Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa (Hardiyana, 2015), Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas yang tersedia dalam *e-learning* berbasis *Google Classroom* untuk mendukung pembelajaran sangatlah banyak, namun kenyataannya guru-guru yang memanfaatkan fasilitas komputer yang terhubung internet untuk kegiatan pembelajaran masih sangat sedikit. Permasalahan tersebut membuat guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah yang bisa dikatakan monoton dan membosankan disamping itu guru juga kurang optimal dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga kurang menumbuhkan rasa semangat siswa. Keterbatasan guru SD Muhammadiyah 05 Ketaping dalam penggunaan media pembelajaran berbasis "*elearning google classroom*" yang sering digunakan saat ini.

Media yang selama ini yang diajarkan oleh guru masih belum bervariasi, misalnya hanya memberikan tugas secara manual dan kemudian dikumpulkan secara manual. Dengan semakin majunya teknologi maka seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan media yang mendukung dalam proses pembelajaran selama masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan program dilakukan oleh tim terdiri dari ahli sosiologi Pendidikan, Pendidikan IPS. Program pendampingan dilaksanakan dengan metode pemberdayaan kepada Guru dan Siswa dengan konsep pendampingan sehingga ketika program telah selesai dilaksanakan Guru dan Siswa masih bisa melanjutkan kegiatan berikutnya (Afrizal, 2014). Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini adalah "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran" dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan dan Persiapan

Tahap perencanaan dan persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program meliputi (Yuhelna, Sri Rahmadani, 2021):

- a. Identifikasi pertemuan dengan Kepala Sekolah
- b. Kunjungan persiapan lapangan.

- c. Perumusan tujuan kegiatan lapangan.
 - d. Penyeepakatan waktu dan tempat kegiatan di lapangan.
 - e. Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perijinan pada lembaga yang dilibatkan pada kegiatan lapangan.
 - f. Melakukan kesepakatan kerjasama dengan pihak sekolah.
 - g. Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan.
 - h. Penyusunan jadwal dan proses di lapangan
2. Tahap Pelaksanaan
- Melakukan pendampingan kepada Guru dan Siswa dalam penggunaan media yang bagus dan baik ketika melaksanakan pembelajaran yang dilkauakn secara dering. Pendampingan yang dilakuakn terhadap Guru dan Siswa dilaksanakan di Aula Sekolah yang dihadiri oleh Kepala Sekolah.
3. Evaluasi Kegiatan
- Evaluasi dilakukan dengan melakukan pertemuan Guru dan Siswa dengan metode diskusi terkait dengan permasalahan atau kasus yang pernah mereka alami dan apa solusi yang mereka lakukan dengan kasus tersebut. Setelah itu kita memberikan saran terhadap tindakan yang mereka lakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SD Muhammadiyah 05 Ketaping Kecamatan Kuranji Kota Padang. Pelaksanaan kegiatan dengan cara mensosialisasikan Penggunaan *Google Classroom* bagi Guru dan siswa selanjutnya guru membuat kelas di *Google Classroom* siswa bergabung menjadi peserta di *Google Class Room* yang di buat guru. Selanjutnya guru dan siswa menggunakan flatform *google class room* dalam pembelajaran.

Layanan *Google Classroom* merupakan layanan online gratis untuk institusi pendidikan, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki Akun *Google*. *Google Classroom* memudahkan peserta pembelajaran dan pengajar agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas. *Google Classroom* adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *Google* untuk institusi pendidikan yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.

Google Classroom menggabungkan *Google Drive* untuk pembuatan tugas dan distribusi file atau dokumen, *Google Dokumen*, *Spreadsheet*, dan *Slide* untuk menulis, Gmail untuk komunikasi, dan *Google Kalender* untuk penjadwalan, dan penelusuran *Google* untuk membantu proyek institusi pendidikan. Setiap kelas membuat folder terpisah di *Drive* pengguna masing-masing, di mana peserta pembelajaran dapat mengirimkan karya untuk dinilai oleh seorang pengajar. Aplikasi seluler, tersedia untuk perangkat berbasis iOS dan Android, pengguna bisa memanfaatkan melakukan berbagai aktifitas seperti mengambil foto dan melampirkan tugas, berbagi file dari aplikasi lain, dan mengakses informasi secara *offline*. Pengajar dapat memantau

kemajuan setiap peserta pembelajaran, dan setelah dinilai, pengajar dapat kembali bekerja, dengan komentar, agar peserta pembelajaran merevisi dan memperbaiki tugas. Pengajar dapat memposting pengumuman ke ruang kelas yang telah dibuat, dan peserta pembelajaran bisa berinteraksi dengan menuliskan komentar. Dalam aplikasi *google classroom* terdapat 2 mode yakni untuk siswa dan guru, tentunya mode keduanya berbeda-beda.

Tanya jawab dengan chtingan, namun tetap harus bersosialisai dengan orang lain termasuk anggota keluarga dirumah seta teman-teman diluar sesi video call untuk mengasah kemampuan bersosialisai.

Langkah-langkah Menggunakan *Google Classroom* untuk Guru

1. Membuat Kelas
 - a. Pertama, Login atau masuk ke aplikasi *Google Classroom* yang telah didownload atau buka di laman classroom.google.com
 - b. Lalu pada layar akan muncul sejumlah pilihan, di bagian layar atas ada menu “*Classes page*”, kemudian klik “*Add*”, lalu klik “*create class*”.
 - c. Lalu pada layar tersebut akan menampilkan formulir yang isinya kelas, subjek kelas, sesi kelas dan ruangan.
 - d. Langkah berikutnya, isi formulir tersebut, Lalu klik “*create*” maka kelas berhasil kamu buat.
2. Mengundang siswa
 - a. Pertama, pilih kelas yang bakal dibagikan
 - b. Lalu, lihat bagian kiri bawah judul kelas ada menu “Kode Kelas”, klik kode tersebut.
 - c. Setelah itu, kamu *copy* kode tersebut dan bagikan ke para siswa
3. Membuat tugas
 - a. Pertama pada menu klik “Tugas Kelas”, dan pilih “Tugas”
 - b. Kemudian isi judul tugas beserta petunjuk pengerjaannya
 - c. Apabila anda tidak menambahkan materi atau melampirkan file, kamu klik saja menu “Tambahkan”
 - d. Setelah itu, masuk ke bagian setting lalu atur ketentuan tugas seperti poin, dan batas waktu pengerjaan
 - e. Apabila semua sudah selesai, klik “Tugaskan”
4. Memposting materi
 - a. Pertama pada menu klik “Tugas Kelas”, dan pilih “Materi”
 - b. Kemudian isi judul dan deskripsi materi tersebut
 - c. Lalu klik “Tambahkan” untuk melampirkan materi atau file dari link, file, *google drive*, atau pun youtube
 - d. Kemudian masuk ke bagian setting dan atur mau ditujukan kepada siapa saja materi dan topik tersebut.
5. Melihat tugas yang dikirimkan
 - a. Pada menu klik “Tugas Kelas”, dan pilih atau klik “Tugas”
 - b. Kemudian pada menu tersebut akan ditampilkan detail tugas, kemudian klik “Diserahkan”

- c. Lalu akan muncul data atau file jawaban dari siswa yang telah menyerahkan tugas
- d. Anda tinggal Klik file tersebut, dan lalu berikan penilaian atau tanggapan.
- e. Jika telah selesai, klik menu atau tombol “Kembalikan”.



Gambar 1. Penggunaan Google Classroom untuk Guru dan Siswa

Berikut ini Langkah-langkah Menggunakan Google Classroom untuk siswa.

1. Bergabung dengan kelas baru.

Buka alamat: <https://classroom.google.com> dan login dengan user dan password akun Google pribadi Anda atau akun *Google Suite For Education* Institusi pendidikan/lembaga Anda. Ada dua cara bergabung menjadi peserta pembelajaran Menggunakan Kode kelas (nomer satu) atau Menerima undangan (nomer dua).

a. Menggunakan Kode kelas

Kode kelas diberikan oleh pengajar kepada peserta pembelajaran, selanjutnya peserta pembelajaran memasukkan sendiri pada *dasbord google Classroom* sehingga tergabung dengan kelas. Klik tanda + pada bagian pojok kanan atas, pilih *Join class* masukkan kode kelas yang diberikan oleh pengajar. Selanjutnya akan ditampilkan jendela kelas anda bergabung.

b. Menggunakan *Invite Student* atau undangan

Nama akun atau email peserta pembelajaran untuk ditambahkan satu persatu oleh pengajar pada daftar undangan, dan peserta pembelajaran akan mendapatkan pemberitahuan bahwa telah diundang untuk bergabung pada kelas yang muncul pada *dasbord Google Classroom* maupun pada email masing-masing siswa. Selanjutnya akan ditampilkan daftar kelas

2. Ruang Kelas

Diruang kelas terdapat 3 menu halaman: *Stream*, *Classmates*, *About* STREAM adalah halaman aktifitas perkuliahan yang menampilkan Pengumuman, Pertanyaan (diskusi), Tugas yang diberikan dosen.

3. Mengerjakan Tugas dan Menjawab Pertanyaan.

Siswa dapat melihat aktifitas kelas dan melihat daftar Tugas dan Pertanyaan/Diskusi yang diberikan dosen. Untuk melihat aktifitas kelas silakan klik nama kelas sehingga dimunculkan jendela kelas dengan tab *Stream/Aliran*. Pada jendela ini akan ditampilkan aktifitas kelas yang berisi: Pengumuman, Pertanyaan, Tugas. Siswa dapat menuliskan komentar (jika diberi akses

oleh pengajar) pada setiap aktifitas, komentar ini dapat dibaca oleh semua anggota kelas (Pengajar dan para siswa). Siswa dapat melihat daftar Tugas dan Pertanyaan (*Question*) yang diberikan pengajar kepada siswa dengan meng-klik icon Your work. Untuk mengerjakan Tugas dan Pertanyaan (*Question*) klik judul Tugas/Pertanyaan, selanjutnya klik *VIEW DETAIL*. Selanjutnya akan dimunculkan jendela untuk mengerjakan pekerjaan (Tugas/Pertanyaan).

Pertanyaan (diskusi) dapat dijawab dengan menuliskan jawaban/pendapat siswa pada baris jawaban pada jendela tersebut. Laporan Tugas dapat dilampirkan dalam bentuk file, dilampirkan dari *Google Drive*, atau dalam bentuk tautan alamat URL (misal alamat video *Youtube*). Pada jendela ini siswa juga dapat menuliskan komentar kelas atau komentar pribadi yang ditujukan hanya pada pengajar.

Sistem pembelajaran luring merupakan system pembelajaran yang memerlukan tatap muka, bedanya adalah dengan daring membutuhkan suasana dirumah yang namun siswa harus belajar, juga harus memiliki koneksi internet yang memadai (Mila Rostina, Yanti Sri Wahyuni, 2021).

KESIMPULAN

Kendala yang dihadapi oleh para guru dalam menggunakan media pembelajaran, maka dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kepada guru media pembelajaran berbasis *elearning google class room*.
2. Mendampingi guru menggunakan media pembelajaran berbasis *elearning google class room*.

Untuk mencapai tujuan dari program pengabdian masyarakat ini diperlukan metode atau pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dengan persuasif dan afektif. Pendekatan persuasif dilakukan dengan cara memperkenalkan *google class room* dan mendampingi bagaimana cara menggunakannya. Pendekatan afektif dilakukan dengan cara mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dari sosialisasi dan pendampingan pada guru-guru.

REFERENSI

Afrizal (2014) *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Ambiyar, dkk (2020) *Pembelajaran luring*. Jawa Barat: Adanu Wiyata.

Mila Rostina, Yanti Sri Wahyuni, W. K. A. (2021) ‘Dampak Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Perubahan Sikap Dan Prilaku Siswa Pada Pembelajaran Daring Pada Saat Pandemi Covid-19 (Studi Khusus Pada Mata Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Sutura)’, *Science And Research Journal Of Mai Wandeu*, 1(1), pp. 10–17.

Yuhelna, Sri Rahmadani, dan W. K. A. (2021) ‘Penguatan Peran Perempuan Dalam Pengelolaan Harta Pusaka Tinggi Di Minangkabau’, *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian (EJPP)*, 1(2), pp. 292–294.