



**APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*
UNTUK MEMBANTU GURU SEKOLAH DASAR DALAM MELAKSANAKAN
PEMBELAJARAN *HYBRID* DI SDN TINIAWANGKO**

Widdy H. F. Rorimpandey

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Manado.

E-mail: widdyrorimpandey@unima.ac.id

ABSTRAK

Target luaran dari PKM ini adalah untuk meningkatkan ketrampilan guru-guru SD di SDN Tiniawangko Kabupaten Minahasa Selatan dalam mengoperasikan fitur-fitur pada aplikasi *Google Classroom* untuk melaksanakan pembelajaran *hybrid* atau pembelajaran campuran online dan offline. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan sampai pada tahap pelaporan. Hasil dari pelaksanaan PKM ini penunjukan penggunaan aplikasi GC dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran baik secara *hybrid* maupun secara online penuh. Selain itu juga pembelajaran menggunakan aplikasi GC ini akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan minat pada 5 muatan pembelajaran/bidang studi inovatif yaitu pembelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, IPS, dan PKn.

Kata Kunci : *google classroom, pembelajaran hybrid, motifasi belajar*



ANALISIS SITUASI

Perkembangan Teknologi di abad 21 memberi dampak pada semua bidang tak terkecuali bidang Pendidikan. Penggunaan perangkat teknologi dalam bidang pendidikan tidak hanya pada saat dunia dilanda pandemic covid-19, yang kemudian mengharuskan Lembaga Pendidikan yaitu sekolah maupun perguruan tinggi untuk menerapkan system pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online. Akan tetapi era abad 21 atau era 4.0/5.0 ini, salah satu komponen Pendidikan yakni guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran harus beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

Teknologi daring merupakan sebuah perkembangan teknologi yang sangat membantu kita dalam berkomunikasi terutama dalam untuk komunikasi dua arah pada jarak yang jauh. Teknologi daring ini merupakan sebuah komunikasi yang saling bertukar dan telah terhubung, dapat digunakan secara serentak (bersamaan) yang melibatkan banyak orang atau hanya dengan 2 (dua) orang saja. Namun teknologi daring ini juga membutuhkan perangkat pendukung seperti Komputer, Smartphone, atau alat bantu lainnya yang digunakan sebagai perantaranya terutama harus terhubung dengan Internet.

Dengan teknologi daring harapannya semua pekerjaan dapat dilakukan dalam mendukung pekerjaan, belajar dan mengajar. Dimana manfaat teknologi daring untuk mendukung program belajar dan mengajar dengan teknologi daring yaitu melalui suatu sarana e-learning atau pembelajaran online dimana peserta didik dan guru dapat berkomunikasi dengan mudah berinteraksi dengan jarak dan tempat yang berbeda.

E-Learning atau Electronic Learning merupakan hasil penggabungan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan sumber-sumber pembelajaran dapat diakses secara online [3]. Definisi lain menyatakan bahwa E-Learning adalah metode pembelajaran yang dimungkinkan karena adanya teknologi digital, atau jaringan internet, atau teknologi berbasis web. Bahkan ada yang menyatakan bahwa E-Learning merupakan seni pembelajaran tanpa menggunakan materi yang tercetak di kertas, melainkan mengandalkan penggunaan teknologi telekomunikasi untuk pengiriman informasi untuk pendidikan dan pelatihan [4]. Ada beberapa keuntungan dan kerugian yang timbul ketika menerapkan E-Learning di sekolah-sekolah. Berikut ini adalah beberapa contoh keuntungan yang diberikan oleh E-Learning: 1. Memberikan

kebebasan bagi siswa untuk memilih waktu dan tempat yang sesuai baginya dalam belajar. 2. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses informasi yang lebih banyak. 3. Menyediakan kesempatan interaksi yang lebih besar antar siswa, maupun antara siswa dengan pengajar melalui forum tanya jawab. 4. Memungkinkan siswa belajar dan mengakses materi sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing.

e-learning juga merupakan bagian dari penerapan metode pembelajaran hybrid atau hybrid learning. Metode tersebut merupakan campuran antara pembelajaran online dengan tatap muka. Dimana pembelajarannya menggunakan sistem komunikasi syncron dan asynron. Hybrid learning atau pembelajaran daring mudah diterapkan oleh guru-guru baik yang termasuk guru kategori generasi baby boomer, generasi X maupun generasi Y. bahkan setelah masa pandemic covid-19 metode yang akan sering digunakan adalah metode hybrid learning.

Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk e-learning melalui pembelajaran hybrid yaitu aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* dapat diakses oleh siapa saja hanya dengan syarat memiliki akun Google. Diakses

dengan gratis, dan mudah. Tersedia dengan versi website yaitu <https://classroom.google.com> juga versi aplikasi mobile pada android dan ios. Dengan menu aplikasi yang sederhana, sehingga penggunaan google classroom menjadi pilihan aplikasi favorit dalam menunjang proses belajar mengajar di masa pandemic Covid 19 ini maupun dimasa endemi. Berdasarkan hasil observasi awal di kabupaten minahasa selatan khususnya sekolah-sekolah dasar yang ada di kecamatan Tenga, diketahui masih terdapat banyak guru-guru sekolah dasar yang dalam melaksanakan pembelajaran dimasa pandemic hanya menggunakan beberapa aplikasi dalam pengiriman tugas siswa melalui aplikasi Whatssapp dan email.

Oleh karena itu kami menilai perlu adanya kegiatan pengabdian dalam bentuk Seminar dan Workshop untuk membantu para guru yang ada di sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran campuran atau hybrid learning. Karena bukan tidak mungkin ketika masa pandemic covid-19 berakhir maka di era normal, Lembaga Pendidikan dalam hal ini sekolah tetap akan melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat-perangkat teknologi. dan metode pembelajaran yang akan digunakan adalah hybrid learning. Sehingga untuk membantu guru-guru

dalam melaksanakan pembelajaran hybrid diperlukan pelatihan tentang penggunaan aplikasi google classroom.

PERMASALAHAN MITRA

Berdasarkan analisis situasi diatas maka permasalahan yang muncul pada Sekolah-sekolah khususnya tingkat SD di Kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan adalah :

- a. Guru belum mengetahui manfaat kegunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar pasca Penerapan *Learning From Home* akibat Pandemi covid-19.
- b. Permasalahan pada pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh yang dilakukan belum maksimal sehingga diperlukan pemahaman tentang metode pembelajaran hybrid atau *hybrid learning* dalam menghadapi era New Normal pasca Pandemi covid-19.
- c. Belum pahamnya guru-guru mengenai fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Google Classroom serta menerapkan dalam penerapan pembelajaran hybrid di sekolah dasar.

SOLUSI TARGET LUARAN

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka yang menjadi target luaran dalam program PKM ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan Ketrampilan guru-guru SD di SDN Tiniawangko dalam mengintegrasikan teknologi melalui aplikasi Google Classroom untuk mengakomodasi keterampilan belajar abad 21.
2. Meningkatkan Kompetensi Pedagogik guru-guru SD di SDN Tiniawangko Kabupaten Minahasa Selatan dalam mengembangkan metode pembelajaran *hybrid* di era New Normal pasca Pandemi Covid-19.
3. Meningkatkan Ketrampilan guru-guru SD di SDN Tiniawangko Kabupaten Minahasa Selatan dalam mengoperasikan fitur-fitur pada aplikasi *Google Classroom* untuk melaksanakan pembelajaran *hybrid* atau pembelajaran campuran online dan offline.

METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya mengatasi kesulitan mitra, maka ada beberapa solusi yang ditawarkan yaitu :



1. Melakukan Observasi awal dilapangan, dengan mengunjungi sekolah-sekolah dasar yang ada di kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan untuk memperoleh informasi dan data awal tentang pemanfaatan aplikasi teknologi dalam pembelajaran oleh guru.
2. Melaksanakan Seminar pada guru-guru sekolah dasar tentang kegunaan aplikasi google classroom dalam merancang pembelajaran berbasis e-learning.
3. Melaksanakan pelatihan pada guru-guru sekolah dasar tentang aplikasi Google Classroom untuk menerapkan pembelajaran hybrid.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat akan dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan sampai pada tahap pelaporan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan, kegiatan akan dimulai dengan membuat surat permohonan ijin kepada kepala sekolah SD Inpres 2 Pakuweru Kecamatan Tenga. Setelah mendapat ijin dari kepala sekolah, maka akan dibuatkan surat undangan kepada guru-guru untuk mengikuti kegiatan seminar dan pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Setelah tahap Persiapan rampung, selanjutnya pada tahapan pelaksanaan kegiatan ini, tim akan mempersiapkan sarana prasarana pendukung yaitu tempat/ruangan pelaksanaan seminar dan pelatihan, LCD, Layar, Modem Internet, kabel HDMI, konektor dan lain-lain. Kemudian dalam pelaksanaan kegiatan ini, metode yang akan digunakan dalam seminar dan pelatihan yaitu presentasi, tanya jawab, dan demonstrasi.

Adapun pelaksanaan kegiatan ini terdiri atas ;

- a. Seminar tentang kegunaan Aplikasi *Google Classroom* Untuk membantu Guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran hybrid di SD Inpres Pakuweru.
- b. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Untuk membantu Guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran hybrid di SD Inpres Pakuweru.

3. Tahap Hasil Pelaksanaan

Pada tahapan hasil pelaksanaan, tim akan membuat laporan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai pertanggungjawaban pada Lembaga

yang telah menugaskan tim untuk melaksanakan kegiatan “ Pelatihan Aplikasi *Google Classroom* Untuk membatu Guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran hybrid di SD Inpres Pakuweru.

Selanjutnya sebagai rekognisi dari hasil kegiatan ini, maka tim akan memberikan sertifikat kepada para peserta yang mengikuti kegiatan seminar dan pelatihan berdasarkan data presensi kegiatan.

HASIL DAN DAMPAK KEGIATAN

Hasil Kegiatan

Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam Membantu Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran melalui Pembelajaran *Hybrid* di SDN Tiniawangko Kec. Sinonsayang.

Pada kegiatan ini saya mengawali dengan memberikan penjelasan tentang Pembelajaran Hybrid. Pembelajaran hybrid adalah menggabungkan Pembelajaran Online dengan Pembelajaran Tatap Muka (*Face to Face*). satu aplikasi yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran Hybrid yaitu Aplikasi *Google Classroom* (GC). Oleh karena itu pertama-tama saya mengenalkan dulu tentang aplikasi GC. Apa itu aplikasi GC ? Bagaimana cara menjalankan aplikasi GC, Cara bergabung

dalam kelas GC baik Guru maupun Siswa, Bagaimana cara mendownload materi dalam Aplikasi GC dan Cara mengumpulkan tugas. Adapun Langkah-langkah menggunakan Aplikasi GC bagi Siswa :

- ❖ Pastikan siswa memiliki akun Email
- ❖ Jika belum memiliki akun Email buatlah akun Email dengan membuka Gmail.com buat akun baru isi nama depan dan nama belakang anda untuk penamaan pada akun Email anda, klik tombol berikutnya, lalu isi tanggal lahir anda dan jenis kelamin anda, klik tombol berikutnya, pilih alamat Email atau anda bisa membuat alamat Email sendiri, klik tombol berikutnya, buat password, klik tombol berikutnya, klik tombol iya saya ikuti, lalu akan muncul informasi nama Email anda dan nama alamat Email anda, klik berikutnya, lalu akan muncul privasi dan persyaratan klik saya setuju, alamat Email anda siap digunakan.
- ❖ Instal gogle Clasroom di Gogle Play Store tunggu sampai selesai.
- ❖ Buka aplikasi Gogle Clasroom , klik mulai
- ❖ Masukan alamat Email dan password , klik berikutnya
- ❖ Anda telah masuk kedalam Gogle Classroom

- ❖ Untuk bergabung kekelas atau matapelajaran klik tanda + yang berada disudut kanan atas.
- ❖ Klik join Class atau gabung kekelas
 - Masukkan kode kelas yang diberikan oleh guru, klik join atau gabung yang berada disudut kanan atas.
- ❖ Anda berhasil bergabung kedalam kelas
- ❖ Untuk melihat materi yang diberikan oleh guru, klik filenya, lalu materi terbuka.
- ❖ Untuk mengumpulkan tugas, buka file tugas, lalu Tarik keatas bagian yourwork, lalu klik add attachment atau lampirkan tugas, pilih file tugas yang akan dikumpulkan. Klik trun in atau serahkan, lalu klik trun in sekali lagi, tugas berhasil diserhkan.
- ❖ Untuk presensi, klik absen , lalu klik tombol hadir.

Bagi Guru, pertama-tama saya mengenalkan dulu tentang aplikasi GC. Apa itu aplikasi GC ? Bagaimana cara menjalankan aplikasi GC, Cara bergabung dalam kelas GC Untuk Guru, Cara membuat kelas pada GC, cara mendownload dan mengupload materi, tugas, pertanyaan, presensi, tugas, kuis dalam Aplikasi GC dan Cara mengumpulkan tugas. Adapun Langkah-

langkah menggunakan Aplikasi GC bagi guru :

- ❖ Memulai membuat kelas maya dengan *google classroom*, buka alamat web <https://classroom.google.com> lalu login menggunakan akun gmail, jika belum memiliki maka buat dulu akun gmail dan akan tampil halaman seperti ini
- ❖ Silahkan klik tanda (+) dan akan ada pilihan untuk *join class* atau *create class*, untuk guru silahkan *create class*
- ❖ Silahkan buat nama kelas dengan mengisi form berikut, dan klik *create*
- ❖ Selanjutnya akan masuk ke halaman kelas. Kode kelas yang muncul di setiap kelas dibagikan ke siswa supaya mereka bisa bergabung. Selanjutnya guru bisa posting informasi, bagikan file materi, file video dengan klik *add* lalu klik *post*
- ❖ Untuk memberikan tugas kepada siswa guru tinggal klik *classwork*

Pada menu *classwork* ada beberapa pilihan tugas yang bisa diberikan guru diantaranya:

- **Assignment**, fitur ini guru bisa memberikan tugas seperti mengerjakan soal tetapi soalnya diketik langsung di form tersebut, bisa memberikan tugas

membuat rangkuman, dan lain-lain. Bisa diatur waktu kapan siswa mengerjakan tugas yang diberikan.

Setelah dibuatkan tugasnya lalu klik *assign*. Jika siswa sudah mengerjakan tugas yang diberikan, maka guru bisa memantau siswa yang sudah mengerjakan dan yang belum. Selanjutnya untuk siswa yang sudah mengerjakan soal silahkan berikan nilai untuk masing-masing siswa sesuai tugas yang sudah dikumpulkan.

Quiz Assignment, pada fitur ini guru bisa membuat soal quiz dengan menggunakan google form.

- ❖ Untuk membuat soal klik Blank Quiz maka akan terhubung dengan google form, lalu buatlah soal bisa pilihan ganda atau uraian, berikan kunci jawaban dan bobot untuk semua soal dengan total nilai maksimum 100.
- ❖ Selesaikan pembuatan soal sampai sejumlah soal yang dikendaki. Jika sudah selesai kembali ke kelas dan klik *assign*.
- **Question**, fitur ini bisa dimanfaatkan guru jika akan memberikan pertanyaan kepada siswa hampir sama, dengan fitur *assignment*
 - **Material**, fitur ini bisa dimanfaatkan guru jika akan

memberikan materi yang bisa dipelajari siswa berupa file paparan, modul atau video pembelajaran. Jika sudah melampirkan file maka klik *post*.

- ❖ Semua tugas dan bahan yang diberikan guru di *classwork* akan muncul di bagian beranda (*stream*), jadi siswa akan bisa memantau info apa terkait aktivitas kelas. Pada bagian ini juga siswa bisa berdiskusi dengan guru atau siswa lainnya.
- ❖ Untuk melihat progres pengisian tugas-tugas yang diberikan siswa, guru bisa mengontrol pada fitur *grades*.

Dampak Kegiatan

Aplikasi Google Classroom merupakan hal baru bagi guru-guru dan siswa-siswa di SDN Tiniwangko. Sehingga melalui pelatihan ini memberikan manfaat yang sangat bernilai bagi guru dalam mengakomodir kebutuhan pembelajaran abad 21 dan keterampilan belajar siswa abad 2.

Adapun manfaat yang didapatkan dari kegiatan ini ialah ; meningkatnya kompetensi pedagogik terkait pemanfaatan

strategi pembelajaran *hybrid* pada pembelajaran pasca pandemic covid-19. Mengembangkan keterampilan guru dalam merancang merancang dan melaksanakan pembelajaran *hybrid* menggunakan aplikasi Google Classroom. Guru dapat Mengembangkan Media Pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar khususnya SDN Tiniwangko dalam mendukung pembelajaran *hybrid* melalui aplikasi googles classroom. Guru SDN Tiniwangko dapat mengintegrasikan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dalam pembelajaran pada semua muatan pembelajaran di SD. Penggunaan aplikasi GC dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran baik secara *hybrid* maupun secara online penuh. Selain itu juga pembelajaran menggunakan aplikasi GC ini akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan minat pada 5 muatan pembelajaran/bidang studi inovatif yaitu pembelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, IPS, dan PKn.

KESIMPULAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat

digunakan ialah pembelajaran *hybrid* atau pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka. Salah satu aplikasi yang mudah diakses dan dioperasikan oleh guru sekolah dasar ialah aplikasi *Google Classroom* (GC). Penggunaan Aplikasi GC akan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa abad 21. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan terpusat pada siswa (*Student Centre*). Siswa dapat mengembangkan potensi (IQ dan EQ)nya, dapat mengikuti gaya belajarnya, serta dapat memmanage belajarnya sendiri. Pelatihan ini memberikan manfaat yang bernilai positif bagi guru dalam mengembangkan kompetensi pedagogic dan professional di sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, Abdul Barir. 2016. *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo*.
- Afrianti, Wahyuni Eka. 2018. *Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Akuntansi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Iskandar, A., & dkk. 2020. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Corbyn, Gregory. 2019. *Google Classroom: 99 Ideas How To Use Google Classroom Effectively*. The Ultimate Guide To Learn Google Classroom. Independently Published.
- Pradana, dkk. 2017. *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal IT-Edu. Vol.02, No.01.
- Iftakhar, Shampa. 2016. *Google Classroom: What Works and How?*. Journal of Education and Social Scienc

