

PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM DI SD NEGERI 26 KOTA BENGKULU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID-19

Dedy Agung Prabowo¹, Andri Sarpiadi², Hengki Putra Irawan³,
Perdi Leo Ade Candra⁴, Rendra Agung Pratama⁵

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

¹dedyagungprabowo@umb.ac.id, ²andri25@gmail.com, ³Hengkips@gmail.com, ⁴Leo99@gmail.com,
⁵pratama_putra21@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia lebih dari enam bulan terakhir ini berdampak terhadap perubahan aktifitas belajar-mengajar. Tak terkecuali di negeri ini, sejak Maret 2020 aktifitas pembelajaran daring (online learning) menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 semakin meluas. Praktik pendidikan daring (online learning) ini dilakukan oleh berbagai tingkatan jenjang Pendidikan. Tidak ada lagi aktifitas pembelajaran di ruang-ruang kelas sebagaimana lazim dilakukan oleh tenaga pendidik guru maupun dosen. Hal ini merupakan langkah yang tepat namun tanpa persiapan yang memadai. Akibatnya banyak tenaga pendidik yang tidak siap menghadapi perubahan cara mengajar yang berubah secara drastis ini. Sementara itu, praktis tidak ada cara lain untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 selain dengan membatasi perjumpaan manusia dalam jumlah yang banyak melalui Tindakan *social distancing*. Pemerintah pun membatasi pertemuan, maksimal 30-40 orang. Itupun dengan protokol kesehatan yang sangat ketat yaitu penggunaan masker, menjaga jarak minimal 1,5 meter dan mencuci tangan memakai sabun. Hal ini didasarkan pada pendapat para ahli kesehatan di seluruh dunia setelah mereka melakukan riset bagaimana memutus mata rantai Covid-19.

Kata kunci : Pandemi, Covid-19, *Social Distancing*, *Online Learning*

1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Teknologi adalah berbagai keperluan serta sarana berbentuk aneka macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia. Teknologi berasal dari kata *technologia* (bahasa Yunani) *techno* artinya ‘keahlian’ dan *logia* artinya ‘pengetahuan’. Pada awalnya makna teknologi terbatas pada benda- benda berwujud seperti peralatan- peralatan atau mesin.

Seiring berjalannya waktu makna teknologi mengalami perluasan. ia tidak terbatas pada benda berwujud, melainkan juga benda tak berwujud. semisal perangkat lunak, metode pembelajaran,

Jika menilik kembali 10 tahun kebelakang, perkembangan teknologi dalam dunia finansial tumbuh begitu cepat. Perkembangan itu dapat dilihat mulai dari segala bentuk transaksi yang dapat dilakukan melalui smartphone, mulai dari e-money, hingga melakukan investasi atau pengembangan dana dengan lebih mudah.

Salah satu bukti perkembangan teknologi dalam dunia finansial adalah munculnya financial technology (fintech). Berkat adanya sistem finansial dari fintech ini memberikan banyak manfaat seperti kemudahan layanan finansial, membantu mempermudah UKM yang unbankable mendapatkan modal usaha dan tentunya inklusi keuangan.

Dengan kemudahan layanan finansial yang ditawarkan oleh teknologi dalam dunia finansial inilah yang membuat orang memanfaatkannya dengan baik salah satunya dengan melakukan pengembangan dana di salah satu fintech.

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia lebih dari enam bulan terakhir ini berdampak terhadap perubahan aktifitas belajar-mengajar. Tak terkecuali di negeri ini, sejak Maret 2020 aktifitas pembelajaran daring (online learning) menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 semakin meluas. Praktik pendidikan daring (online learning) ini dilakukan oleh berbagai tingkatan jenjang Pendidikan. Tidak ada lagi aktifitas pembelajaran di ruang-ruang kelas sebagaimana lazim dilakukan oleh tenaga pendidik guru maupun dosen. Hal ini merupakan langkah yang tepat namun tanpa persiapan yang memadai. Akibatnya banyak tenaga pendidik yang tidak siap menghadapi perubahan cara mengajar yang berubah secara drastis ini. Sementara itu, praktis tidak ada cara lain untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 selain dengan membatasi perjumpaan manusia dalam jumlah yang banyak melalui Tindakan *social distancing*. Pemerintah pun membatasi pertemuan, maksimal 30-40 orang. Itupun dengan protokol kesehatan yang sangat ketat yaitu penggunaan masker, menjaga jarak minimal 1,5 meter dan mencuci tangan memakai sabun. Hal ini didasarkan pada pendapat para ahli kesehatan di seluruh dunia setelah mereka melakukan riset bagaimana memutus mata rantai Covid-19.

SD Negeri 26 Bengkulu beralamatkan di Jalan Letnan Kolonel Iskandar, No.6 RT 002/01, Tengah Padang, Kec.Teluk Segera, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

1.2 Permasalahan Mitra

Masalah yang dihadapi mitra antara lain :

1. Secara keseluruhan para guru belum dapat menggunakan media pembelajaran online dikarenakan sebelumnya belum pernah ada pelatihan tentang hal tersebut
2. Beberapa guru menggunakan *media social network* sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar
3. Dengan menggunakan *media social network* sebagai wahana belajar mengajar menyebabkan keanekaragaman dalam proses pentransferan ilmu kepada peserta didik

1.3 Target dan Luaran

Berdasarkan analisis masalah yang dihadapi mitra maka, target luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah para guru dapat memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring dengan sebelumnya terlebih dahulu dipandu dalam pembuatan akun Gmail, Google Classroom

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan dalam kegiatan ini adalah dengan pelatihan baik secara teori maupun praktik. Adapun metodologi yang ditempuh yaitu:

a. Pelatihan Secara Teori

Memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran daring, mulai dari perkembangan, cara registrasi hingga tools aplikasi yang digunakan untuk membuatnya. Kemudian pihak sekolah akan di ajarkan secara teori apa saja yang diperlukan sebelum membuat media pembelajaran secara keseluruhan.

b. Pelatihan Secara Praktik

Pihak Sekolah akan diajarkan bagaimana cara menggunakan google classroom dengan baik dan benar. Untuk hasil yang maksimal nantinya setelah diadakan pelatihan, tim akan melaksanakan evaluasi kepada pihak sekolah terhadap kemampuan serta pemahaman mereka dalam menerima pelatihan yang telah dilaksanakan oleh tim

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelatihan Secara Teori

Memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran daring, mulai dari perkembangan, cara registrasi hingga tools aplikasi yang digunakan untuk membuatnya. Kemudian pihak sekolah akan diajarkan secara teori apa saja yang diperlukan sebelum membuat media pembelajaran secara keseluruhan.



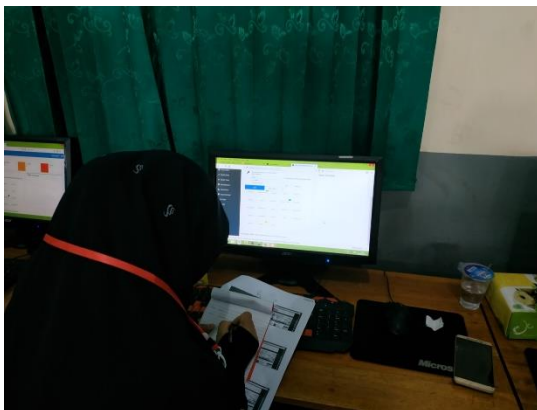
b. Pelatihan Secara Praktik

Pihak Sekolah akan diajarkan bagaimana cara menggunakan google classroom dengan baik dan benar. Untuk hasil yang maksimal nantinya setelah diadakan pelatihan, tim akan melaksanakan evaluasi kepada pihak sekolah terhadap kemampuan serta pemahaman mereka dalam menerima pelatihan yang telah dilaksanakan oleh tim



c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah proses pelatihan penggunaan Goggle Classroom yang telah dilaksanakan baik secara teori maupun praktik. Kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara langsung kepada para peserta secara individu oleh asesor yang telah ditugaskan oleh tim pengabdi.



4. KESIMPULAN

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan pengetahuan mengenai penggunaan Google Classroom serta pengelolaannya yang sangat berguna bagi para guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian tentang penguasannya, para guru memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam penggunaan aplikasi yang cukup signifikan. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Selain itu, kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suhartanto, M. (2017). pembuatan website sekolah menengah pertama negeri 3 delanggu dengan menggunakan php dan mysql. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(1).
- [2] Riyadi, A. S., Retnadi, E., & Supriatna, A. D. (2013). Perancangan sistem informasi berbasis website subsistem guru di sekolah pesantren persatuan islam 99 rancabango. *Jurnal Algoritma*, 9(01).
- [3] Nahlah, N., Amiruddin, A., & Amansyah, F. (2017). Perancangan Website Sekolah pada SDN 103 Kabupaten Sinjai sebagai Salah Satu Sarana Pembelajaran Online dan Penyajian Informasi. *INTEK: Jurnal Penelitian*, 4(2), 92-99.