

---

## **Eksplorasi Media Pembelajaran *Online* dengan *Google Classroom* Sebagai Penunjang Kegiatan Belajar Mengajar**

Dwi Yulistiyanti<sup>1\*</sup>, Naely Farkhatin<sup>2</sup>, Tri Yani Akhirina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

\* E-mail: <sup>1</sup>[unindra.dwiulist@gmail.com](mailto:unindra.dwiulist@gmail.com), <sup>2</sup>[naely\\_farkhatin@yahoo.com](mailto:naely_farkhatin@yahoo.com), <sup>3</sup>[azizahputriku@gmail.com](mailto:azizahputriku@gmail.com)

---

### **Abstrak**

#### **Sejarah Artikel**

Diterima : 02 Oktober 2023  
Disetujui : 21 November 2023  
Dipublikasikan : 15 April 2024

#### **Kata kunci:**

*Google Classroom*, media pembelajaran *online*, pelajar

Masa pandemi Covid-19 telah melanda dunia lebih dari dua tahun dan masih berdampak sampai sekarang, adaptasi baru dilakukan untuk berbagai aspek kehidupan tidak kecuali di dunia pendidikan. Dalam pendidikan banyak muncul *platform* pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media penunjang kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah *google classroom*. Penggunaan *google classroom* tentunya tidak selalu mudah bagi pengguna baru, para pelajar pun sering kali mengalami kesulitan dalam menggunakan *platform* tersebut. Tujuan kegiatan ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan pelajar dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *online* "*Google Classroom*" dalam menunjang pembelajaran di sekolah. Metode yang diterapkan adalah dengan melakukan pelatihan singkat dengan menggunakan media daring *zoom meeting*. Pada kegiatan ini para pelajar di lingkungan karang taruna Kp. Kekupu diberikan pemahaman *tools google classroom* dari mulai fungsi dasar sampai dengan cara penggunaannya. Simulasi komunikasi atau metode pelaksanaan dalam kelas belajar secara *online* juga diberikan sehingga para remaja dapat memahaminya. Hasil kegiatan ini para remaja di lingkungan karang taruna Kp. Kekupu dapat memahami dan menggunakan *google classroom* sebagai penunjang media pembelajaran dengan baik dan benar.

### **Abstract**

**Keywords:** *Google Classroom*, *online learning media*, *students*

*The Covid-19 pandemic period has hit the world for more than two years and has had an impact until now. New adaptations have been made for various aspects of life, including in education sector. In education, many learning platforms can be used as media to support teaching and learning activities. One of them is Google Classroom. The use of Google Classroom is certainly not always easy for new users. Students often have difficulty using such platform. The aim of this activity is to increase students' insight and knowledge in optimizing the use of online learning media "Google Classroom" to support learning activities at school. The method applied in this community service is conducting a short training using the online media zoom meeting. In this activity, students at the Kp. Kekupu Youth Organization were provided with explanations of Google Classroom tools, from the basic functions to how to use it. Communication simulations or implementation method in online learning classes were also provided to facilitate participants understanding. The results of this activity show that the participants can properly understand and use google classroom as a learning media support.*

---

## PENDAHULUAN

Dengan merebaknya kasus penyebaran Covid-19 pada awal tahun 2020 atau biasa kita menyebut era pandemi, berdampak secara langsung pada semua aspek kehidupan masyarakat sampai saat ini. Salah satunya termasuk dunia pendidikan, sehingga “memaksa” semua orang belajar adaptif dengan penerapan melalui *instrument* teknologi. Walau masa dari era pandemi sudah bisa di bilang berhenti namun dari beberapa aspek pendidikan masih tetap memanfaatkan teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Adaptasi pembelajaran di dunia pendidikan sebelum dan sesudah masa pandemi di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan yaitu mulai dari tatap muka atau di luar jaringan (*luring*) menjadi kelas *online* atau dalam jaringan (*daring*) bahkan sekarang menjadi *luring daring/hybrid*.

Kolaborasi dari tiga aspek utama dalam pembelajaran di masa pandemi melibatkan peran orang tua, pengajar dan pelajar itu sendiri (Devi Herliandry et al., 2020). Peran orang tua mengalami perluasan dalam hal pendidikan anak, tidak lagi berhubungan dengan pendidikan akhlak dan kepatuhan akan tetapi juga dengan pendampingan anak di masa belajar secara *daring* (Wardani & Ayriza, 2020). Akan tetapi kendala akan pemahaman teknologi itu sendiri menjadi momok bagi orang tua yang gagap teknologi, sehingga sering kali untuk anak usia remaja pembelajaran *daring* dilakukan mandiri (Fitria & Ifdil, 2020). Para pengajar juga melakukan berbagai inovasi agar materi yang harus diserap oleh siswanya dapat terserap dengan baik tanpa harus tatap muka (Khotimah, 2021). Inovasi yang dapat dilakukan biasanya berkaitan dengan penggunaan berbagai platform yang disediakan oleh pihak sekolah maupun platform yang tersedia gratis berbasis pendidikan (Hanifah Salsabila et al., 2020).

Kesiapan pelajar maupun pengajar untuk dapat menggunakan teknologi dengan media *online* sebagai sarana dalam pembelajaran. Terdapat berbagai *platform* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran antara pengajar dan pelajar tersampaikan dengan baik. *Platform* tersebut seperti *google classroom*, *brainly*, ruang guru, *quiziz*, *zoom meeting*, *google meet* dan masih banyak lagi. *Google classroom* merupakan salah satu *platform* di bidang pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar maupun pelajar untuk bersinergi dalam pembelajaran secara *daring*. *Google classroom* memudahkan siswa dan guru dalam manajemen kegiatan kelas seperti pemberian materi, pemberian tugas, dan komunikasi antara pengajar dan pelajar dapat difasilitasi dengan baik. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi *multi-platform* yang dapat di akses dengan *browser* atau bisa juga dengan menggunakan gawai *android* maupun *IoS* dengan mengunduh di *appstore* (Arifin Rahmanto, 2020).

Pada penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa kelebihan *Google Classroom* dalam pembelajaran adalah (Marharjono, 2020):

- 1) Guru dan peserta didik menjadi terbiasa menggunakan pembelajaran secara *daring*.

- 2) Guru ingin mencoba menggunakan fasilitas pembelajaran daring lainnya selain *Google Classroom*.
- 3) Guru dalam mengajar bisa hikmat waktu dalam mengelola kelas.
- 4) Memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah

*Google Classroom* dianggap sebagai salah satu platform terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikannya *tools* yang ideal untuk digunakan bersama siswa. Aplikasi ini membantu pendidik menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik Noordin Asnawi (dalam Anggita Liza, 2019:43).

Berdasarkan hasil survei ke mitra, tim pelaksana abdimas melakukan wawancara kepada 20 responden berlatarbelakang pelajar tingkat SMP keatas berkaitan media pembelajaran *online*. Sebanyak 80 % mengatakan bahwa media pembelajaran online masih digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran. Media yang digunakan seperti *edmudo*, *zoom meeting*, *gmeet* dan *google classroom*. Adapun beberapa kendala yang di hadapi reponden, 50 % mengatakan bahwa masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Kesulitan tersebut diantaranya adalah sulitnya memahami *tools* dan fungsi dari *Google Classroom*, sering terkendala dalam mungggah tugas yang harus dikumpulkan dalam aplikasi tersebut dan lain sebagainya.

Berdasarkan kendala yang dihadapi mitra tersebut, maka tim pelaksana abdimas bersama mitra melaksanakan kegiatan workshop dengan tema “Ekplorasi Media Pembelajaran *Online* dengan *Google Classroom*”. Tujuan kegiatan ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan pelajar dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *online* “*Google Classroom*” dalam menunjang pembelajaran di sekolah.

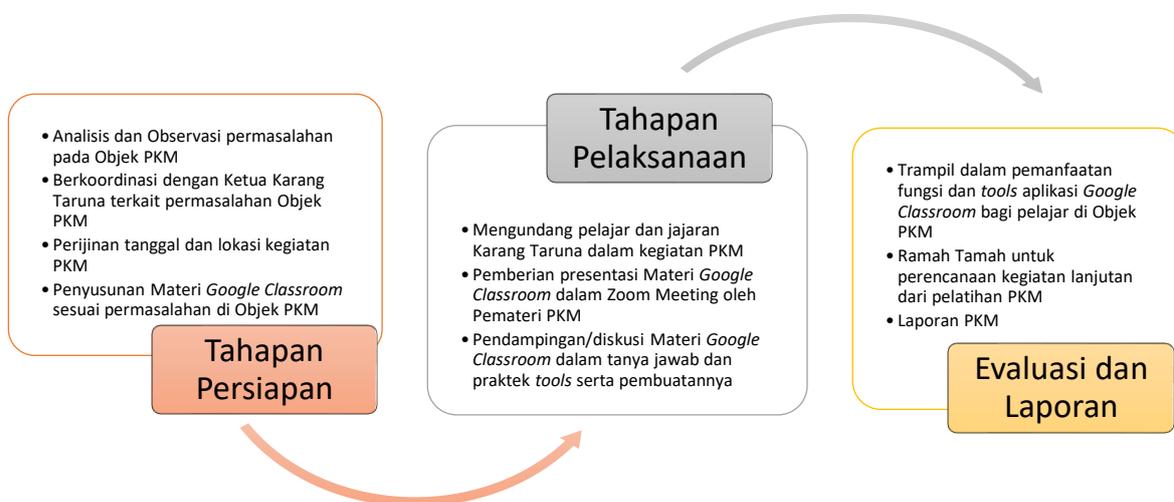
## METODE PELAKSANAAN

Seperti di ketahui pada tahun 2021 di Indonesia masih kondisi pandemi Covid-19 maka kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara daring. Pemberian sosialisasi pelatihan *tools Google Classroom* kepada pelajar di lingkungan Karang Taruna RW 05 Kp.Kekupu Rangkapan Jaya Depok melalui media *Online Zoom Meeting* menggunakan metode presentasi materi, diskusi dengan tanya jawab oleh peserta dan di akhiri dengan praktek dari beberapa peserta dalam implementasi *Google Classroom*. Adapun pelaksanaan kegiatan Abdimas di selenggarakan pada hari Rabu, tanggal 17 November 2021, Jam 13.00-14.30 WIB.

Adapun tim memilih metode tersebut agar terjadi komunikasi dua arah antara peserta dan pemateri, sehingga tim bisa memahami kesulitan yang di dapatkan saat peserta menggunakan *tools Google Classroom*. Begitu juga yang disampaikan oleh Abdul Rachman Shaleh (dalam Masrukin A dan Arba’i A., 2018) bahwa metode diskusi adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui

wahana tukar pendapat berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh, guna memecahkan suatu masalah.

Berikut merupakan alur kegiatan dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat :



**Gambar 1.** Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM pelajar di lingkungan Karang Taruna RW 05 Kp.Kekupu Rangkaan Jaya Depok pihak tim dari dosen Universitas Indraprasta PGRI lebih dahulu menganalisis dan observasi langsung ke Objek PKM, sehingga mendapatkan informasi yang akurat dari permasalahan yang di hadapi selama proses KBM di masa pandemi. Setelah itu maka tim meminta ijin untuk pelaksanaan PKM kepada jajaran Karang Taruna setempat untuk menentukan tanggal dan lokasi sehingga Tim dapat segera membuat Modul pelatihan *Google Classroom*. Dalam proses pelatihan tim memberikan materi secara presentasi dari beberapa teori dan dasar pembelajaran online terlebih dahulu, agar pelajar juga memahami apa saja jenis pembelajaran online yang termasuk LMS. Untuk memperdalam fungsi dari *tools Google Classroom* tim selain memberikan presentasi praktek pembuatan dari sisi pengajar dan pelajar, maka tim juga meminta peserta pelatihan untuk membuat secara langsung setelah sesi tanya jawab. Hal ini bertujuan agar informasi yang di dapat dari peserta bukan hanya sekedar presentasi melainkan mereka juga bisa membuat sendiri dengan terampil dan mandiri.

Hasil dari kegiatan ini berupa ketrampilan peserta pengabdian masyarakat dalam menggunakan media pembelajaran *online Google Classroom* secara optimal dalam menunjang pembelajaran sekolah. Pada akhir kegiatan kami juga melakukan evaluasi dan uji coba penerapan dari materi yang telah disampaikan untuk melihat tingkat pemahaman peserta sebagai indikator pencapaian sasaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan PKM kepada pelajar di lingkungan Karang Taruna RW 05 Kp.Kekupu Rangkapan Jaya Depok ini di harapkan dapat menerapkan informasi teknologi sesuai perkembangan di era digital saat ini. Di era digital saat ini penerapan media pembelajaran *online* mempunyai peranan penting dalam penyaluran pesan dalam KBM. Untuk itu sekiranya di harapkan baik dari 2 sisi Pengajar dan Pelajar pun harus aktif dalam pemanfaatan media *online* tersebut. Kegiatan di sampaikan sesuai dengan kebutuhan dari hasil analisis permasalahan sebelumnya, bahwa pemahaman dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran *online* di anggap kurang, terutama dari sisi pelajar walau tidak menutup kemungkinan bisa juga di manfaatkan dari lingkungan Karang Taruna sebagai sisi pengajar di kemudian hari. Untuk itu tim PKM akan memberikan pemahaman dari materi pembelajaran *online* dari 2 hal, yaitu pengajar dan pelajar.

Dari beberapa media pembelajaran *online* yang tersedia di era digital ini internet dapat di manfaatkan orang untuk berinteraksi, berkomunikasi dan bereksperimen. Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini tim melihat pemanfaatan media pembelajaran *online* dapat di terapkan pada ***Blended or Mixed Mode E-Learning*** yang dilaksanakan secara *hybrid* pada era pandemi ini yang artinya pembelajaran di lakukan secara tatap muka dan sebagian lagi secara *online*. *Blended Learning* merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (Lestariningsih, 2017). Pembelajaran *online* itu sendiri sebenarnya dapat di lakukan dari beberapa cara yaitu antara lain *WAG, TV edukasi, youtube, zoom, google, google meet, google classroom* dll. Selain itu, ada juga *Learning Management System (LMS)* yang dapat mendukung pembelajaran dari perencanaan program, pengajaran *virtual*, hingga forum diskusi untuk para murid. Melalui LMS, lembaga pendidikan dapat membuat kelas dan mendistribusikannya kepada murid, hingga catatan penilaian belajar secara *online*.

Dari hasil koordinasi analisis permasalahan Objek PKM yaitu lingkungan Karang Taruna maka tim memberikan solusi pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom* baik dari pemahaman *tools* dan fungsinya sampai praktek pembuatan. Presentasi materi yang di berikan tim di buat agar peserta di lingkungan Karang Taruna dapat memahami dan memaksimalkan informasi teknologi *Google Classroom* dalam pembelajaran online sehari-hari. Tim juga membuat modul dari *tools* dan fungsi tiap langkahnya dalam pembuatan dan penggunaan *Google Classroom*.

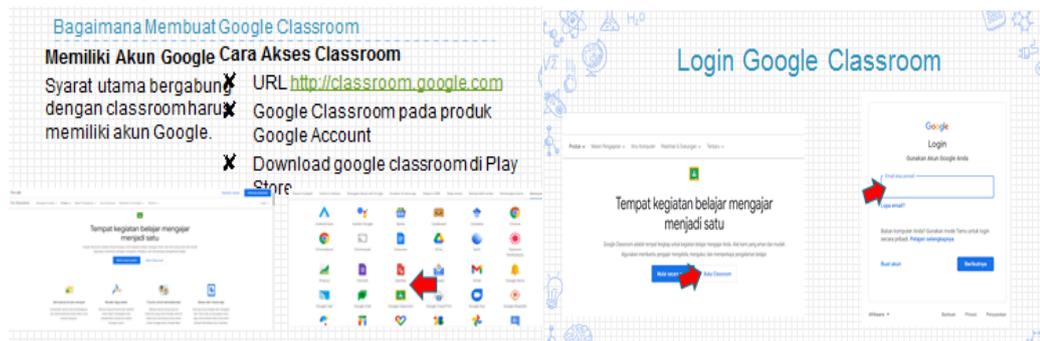


Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berikut langkah-langkah membuat kelas maya dengan *Google Classroom*:

### 1. Untuk Pengajar

- a. 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*.



Gambar 3. Login Class Room

- b. Silahkan klik tanda (+) dan akan ada pilihan untuk *join class* atau *create class*, untuk Pengajar silahkan *create class*. Silahkan buat nama kelas dengan mengisi form berikut, dan klik *create class*
- c. Selanjutnya akan masuk ke halaman kelas. Kode kelas yang muncul di setiap kelas dibagikan ke pelajar supaya mereka bisa bergabung. Selanjutnya pengajar bisa posting informasi, bagikan file materi, file video dengan klik *add* lalu klik *post*



Gambar 4. Membuat Kelas

- d. Untuk memberikan tugas kepada pelajar, pengajar tinggal klik *classwork* dan kirim *link/undangan* ke pelajar. Semua tugas dan bahan yang diberikan pengajar 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 pengajar atau pelajar lainnya.



Gambar 5. Link / undangan kelas untuk siswa

- e. Untuk melihat progres pengisian tugas-tugas yang diberikan pelajar, pengajar bisa mengontrol pada fitur *grades*.



Gambar 6. Tampilan Chek Tugas Pelajar

## 2. Untuk Pelajar

- a. Pastikan siswa memiliki akun *Gmail*, jika belum memiliki maka buatlah akun gmail. Buka alamat web <https://classroom.google.com> lalu *login* menggunakan akun *Gmail*.



Gambar 7. Login Classroom Pelajar

- b. Silahkan klik tanda + dan klik *join class*. Masukkan kode kelas yang diberikan guru. Pelajar akan bergabung ke dalam kelas.



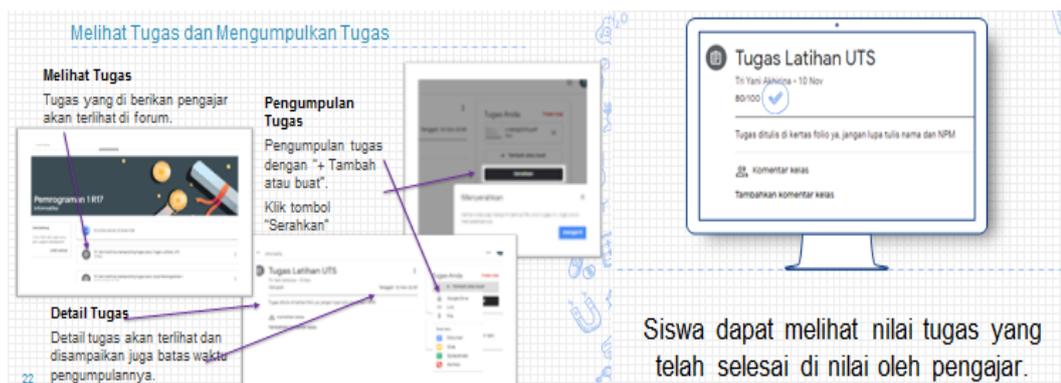
Gambar 8. Bergabung di Kelas

- c. Pelajar tinggal melihat informasi yang ada di kelas dan terlibat aktif untuk berdiskusi atau mengerjakan tugas yang diberikan pengajar. Jika ada tugas yang diberikan pengajar, tinggal klik tugas yang diberikan yang muncul di beranda atau buka di *classwork*. Klik *view assignment*.



Gambar 9. Tampilan Forum/Materi

- d. Jika tugas sudah dikerjakan dalam bentuk file, tinggal klik file dan lampirkan file yang akan dikirim, jika file sudah dilampirkan.



Gambar 10. Tampilan pengumpulan tugas

Sasaran dari kegiatan PKM ini pelajar dapat mempraktekan *tools* dan fungsi dari *Google Classroom*, sehingga dapat mengimplementasikan di kegiatan pembelajaran selama masa pandemi dengan proses pembelajaran *hybrid*. Dalam penggunaan *Google Classroom* ini juga dapat menghemat waktu dalam proses pengajaran dan pemberian tugas serta waktu pengembaliannya.

Hasil uji coba yang dilakukan oleh peserta workshop bahwa siswa telah berhasil mengerjakan tugas yang diberikan tanpa mengalami kendala, selain itu siswa juga mampu menggunakan google classroom sebagai media diskusi antar anggota. Hasil evaluasi dengan wawancara peserta memberikan respon yang positif bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan mampu memenuhi kebutuhan akan pengetahuan tentang media pembelajaran online terutama “Google Classroom”.

## PENUTUP

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah berlangsung dengan baik dan responsif dari pihak objek PKM. Dengan kegiatan ini pihak Karang Taruna senang dapat terbantunya permasalahan dalam pemahaman dan fungsi dari pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom* bagi para pelajar. Mereka bisa lebih terampil menggunakan aplikasi untuk kegiatan pembelajaran. Indikasi tersebut sesuai dengan tujuan dari rencana kegiatan ini. Diharapkan dengan adanya kegiatan PKM ini seluruh pihak lingkungan Karang Taruna RW 05 Kp.Kekupu Rangkepan Jaya Depok dapat mengembangkan ilmu dan pengetahuannya di bidang teknologi agar menyesuaikan perkembangan era digital yang semakin pesat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak lingkungan Karang Taruna RW 05 Kp.Kekupu Rangkepan Jaya Depok beserta jajarannya, yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini begitupun pihak-pihak yang membantu secara langsung kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga terselenggara dengan lancar dan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Rahmanto, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* (Vol. 11, Issue 2). <http://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi>
- Anggita Liza. 2019. “Pengaruh *Blended Learning* Berbantu *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas XII Mata Pelajaran Biologi di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung”, *Jurnal Pendidikan Biologi*, <http://repository.radenintan.ac.id/9594/1/SKRIPSI%202.pdf>
- Devi Herliandry, L., Enjelina Suban, M., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. 22(1). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Fitria, L., & Ifdil, I. (2020). Kecemasan remaja pada masa pandemi Covid -19. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.29210/120202592>

- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Lestariningsih, E. Dwi., Wijayatiningsih, T. Deni. (2017). Pengembangan Model *Problem Based Learning* dan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Pemantapan Kemampuan Profesional Mahasiswa. *Jurnal Lite* Vol. 13 No. 2, 105-121. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/lite/article/view/1714/1211>
- Marharjono. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan *Google Classroom* Pada Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 56– 63. [BENEFITS OF LEARNING HISTORY USING GOOGLE CLASSROOM AT THE COVID-19 PANDEMIC PERIOD | Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru \(jogjaprovo.go.id\)](https://doi.org/10.31004/ideguru.v5i1.705)
- Masrukin A dan Arba'i A., (2018). Metode Diskusi Dan Tanya Jawab Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Vii - H Mts Al- Mahrusiyah Lirboyo Kediri. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* Volume 8, Nomor 3, Desember 2018, 451-466. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/intelektual/article/view/743/524>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>