

Introducing Google Classroom as Online Learning Application During Covid-19 Pandemic

Salma Tri Wahyuni¹, Rahmatya Nurmeidina²

¹Program Studi S1 Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin¹,

²Program Studi S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin²

Email: 1755201110027@umbjm.ac.id¹, rahmatya.dina@umbjm.ac.id²

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, learning in schools has been transformed into online learning. Students and teachers are advised to take part in online learning activities to reduce the spread of covid-19. One of some application that usually use is Google Classroom. This activity was carried out for grade 6 students at SDN Anjir Pasar Kota 1 and grade 5 students at SDN Anjir Pasar Kota 2 with the aim of introducing online learning applications that are used for learning activities at home during the Covid-19 pandemic. The method used is in the form of observation and interviews conducted before carrying out the introduction activity, then the lecture and demonstration methods are used when carrying out the activity. The introduction of the application is carried out by means of education located in the class of the student concerned. From these activities, the results show that students already understand what and how online learning applications are used.

Keywords : Covid-19, online learning, pandemic, application

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak pada banyak pihak, kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai pada tingkat daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan COVID-19. Diharapkan dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya, hal ini dapat meminimalisir menyebarnya penyakit COVID-19 ini (Anugrahana, 2020).

Pandemi covid-19 yang saat ini telah ditetapkan oleh WHO sebagai global pandemic atau pandemi global telah memberi perubahan besar di banyak bidang kehidupan di seluruh negara terdampak, tak terkecuali Indonesia. Pandemi COVID-19 adalah krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi dan universitas (Purwanto et al., 2020). Dampak yang sangat dirasakan salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan. Di Indonesia sendiri pemerintah telah menetapkan proses pembelajaran daring yang berlaku sejak 16 Maret 2020. Seluruh sekolah di Indonesia mengalami dampak dari pandemi COVID-19 dan sejauh ini belum dilakukan evaluasi terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan metode daring. Selain itu, pemerintah juga menyarankan beberapa platform sebagai sarana belajar online yang bisa digunakan oleh siswa dan guru. Diantaranya Rumah Belajar, Google G Suite for Education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, nSekolah Online Ruang Guru, Sekolahmu dan Zenius (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 APK 1, pelaksanaan pembelajaran daring ternyata menimbulkan banyak kendala bagi guru dan siswa terutama bagi mereka yang bertempat tinggal di desa. Tidak seperti di kota, perekonomian desa relative lebih rendah sehingga menjadi salah satu kendala terkuat untuk siswa mengikut pembelajaran daring. Disamping rendahnya perekonomian yang menyebabkan tidak semua siswa mempunyai gawai untuk mendukung kegiatan belajar, masalah jaringan juga menjadi kendala utama untuk melaksanakan kegiatan ini. Seperti yang diketahui, banyak wilayah pedalaman di berbagai daerah di Indonesia belum memiliki jaringan yang stabil sehingga menghambat proses pembelajaran via video conference (Dewi, 2020).

Hasil observasi yang dilakukan dilapangan, dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah SDN 2 APK 1, Ibu Syari, yang sangat menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar daring saat ini adalah pengetahuan siswa-siswi akan dalam menggunakan aplikasi belajar daring. Selain itu beberapa diantaranya tidak memiliki gawai yang memenuhi standar teknologi yang sesuai untuk pembelajaran daring. Selain siswa-siswi, tenaga pengajar di SDN APK 2 juga kurang menguasai penggunaan aplikasi belajar daring seperti Zoom, Google Meet hingga Google Classroom juga menjadi kendala terhambatnya pembelajaran daring. Kemudian lemahnya jaringan internet di Desa Anjir Pasar Kota 1 juga menjadi salah satu kendala pembelajaran online.

Pengenalan aplikasi belajar daring ini dilaksanakan kepada para siswa-siswa dikarenakan mereka belum mengetahui apa saja aplikasi belajar daring yang biasa digunakan. Kemudian aplikasi yang dikenalkan kepada siswa-siswi adalah aplikasi yang sudah banyak digunakan oleh sekolah-sekolah yaitu Google Classroom. Google classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Asnawi, 2018). Hasil yang didapatkan selama pelaksanaan kegiatan ini adalah bertambahnya wawasan siswa-siswi teradap kondisi saat ini dan bagaimana belajar dari rumah dengan menggunakan aplikasi belajar daring (Handayani, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan menjadi penyebab dilaksanakannya program kerja pengenalan google classroom sebagai aplikasi belajar daring. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa-siswi dalam menggunakan aplikasi belajar daring, yaitu Google Classroom. Setelah dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan siswa-siswi mampu untuk menggunakan aplikasi google classroom.

METODE

Metode yang digunakan selama pengabdian masyarakat ini ada 4, yaitu Observasi, Wawancara (Holish, 2020) dan Ceramah dan Demonstrasika.

Metode Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap 2 sekolah dasar yang akan dijadikan target pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan di dua Sekolah Dasar yang ada di Desa Anjir Pasar Kota 1. Adapun nama sekolahnya yakni SDN Anjir Pasar Kota 1 dan SDN Anjir Pasar Kota 2.

Metode kedua yaitu wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab mengenai keadaan sekolah saat terjadi pandemi, bagaimana proses belajar mengajar dilakukan serta apa saja kendala yang dihadapi oleh para pengajar dan siswa. Di SDN Anjir Pasar Kota 1, wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah, Bapak H. Kurnain. Sedangkan di SDN Anjir Pasar Kota 2 dengan Kepala Sekolah, Ibu Syari.

Metode yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan pengenalan ini adalah Metode Ceramah. Metode ini dilakukan dengan cara peneliti berbicara di depan kelas memberikan materi, dan siswa-siswi mendengarkan.

Selain ceramah, kegiatan ini juga mendemonstrasikan cara penggunaan Aplikasi GCR. Dimana siswa-siswi diperlihatkan bagaimana cara menggunakan Aplikasi Google Classroom.

Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali di 2 tempat berbeda. Kegiatan pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2021 di SDN APK 2 sedangkan pada tanggal 15 Februari 2021 dilaksanakan di SDN APK 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengenalan aplikasi belajar daring kepada siswa-siswi SD di Desa Anjir Pasar Kota 1 dilaksanakan 2 kali di 2 sekolah yang berbeda. Materi yang diberikan seputar penggunaan Google Classroom dari pihak *student* atau murid. Siswa-siswi diperlihatkan bagaimana menggunakan Aplikasi Google Classroom mulai dari mengunduhnya dari *PlayStore* meng-*install* dan mendaftarkan akun. Diperlihatkan juga berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya.

Kegiatan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2021 di SDN Anjir Pasar Kota 2. Peserta untuk kegiatan ini adalah siswa-siswi kelas 5 dengan jumlah yang hadir 6 orang. Kegiatan ini dilaksanakan selama 30 menit.



Gambar 1 : Pengenalan aplikas belajar daring (Google Classroom) kepada siswa-siswi kelas V di SDN APK 2.

Kegiatan kedua dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2021 di SDN Anjir Pasar 1. Peserta untuk kegiatan kedua ini adalah siswa-siswi kelas 6 SDN Anjir Pasar 1, dengan kehadiran 17 orang. Kegiatan pengenalan aplikasi belajar daring ini dilaksanakan di jam belajar siswa, selama 30 menit. Kegiatan dimulai dari pukul 09.00 WITA sampai pukul 09.30 WITA.



Gambar 2 : Pengenalan aplikas belajar daring (Google Classroom) kepada siswa-siswi kelas VI di SDN APK 1.

Setelah didakannya kegiatan ini, didapatkan bahwa siswa-siswi yang menjadi peserta kegiatan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini dikarenakan aplikasi belajar daring seperti Google Classroom merupakan hal asing bagi mereka, sehingga para siswa-siswi memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi. Begitupun juga dengan tenaga pengajar, mereka sangat senang dan berterima kasih atas dilaksanakannya kegiatan ini.

KESIMPULAN

Pembelajaran daring yang seharusnya memudahkan dan mengurangi resiko penyebaran covid-19 ternyata juga memberikan dampak negatif. Terhambatnya proses pembelajaran daring dikarenakan fasilitas

yang tidak memadai seperti kurangnya pengetahuan akan tata cara belajar daring menjadi penyebab utama berkurangnya kualitas ilmu yang didapat siswa di SDN Anjir Pasar Kota 1 dan SDN Anjir Pasar Kota 2.

Dilaksanakannya kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa-siswi dalam menggunakan aplikasi belajar daring sehingga pembelajaran yang dilakukan dari rumah bisa memberikan hasil semaksimal mungkin bagi siswa-siswi dan tenaga pengajar.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada Kepala Desa Anjir Pasar 1, Bapak Abriansyah beserta jajaran, Kepala sekolah SDN APK 1, Bapak H. Kurnain beserta guru-guru dan siswa kelas SDN APK 1, Kepala sekolah SDN APK 2, Ibu Syari beserta guru-guru dan siswa kelas 6. Masyarakat Desa Anjir Pasar Kota 1, serta seluruh pihak yang telah banyak berpartisipasi pada pelaksanaan kegiatan KKN-Mandiri Universitas Muhammadiyah Banjarmasin ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.25273/research.v1i1.2451>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Handayani, L. (2020). Keuntungan , Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 : Studi Eksploratif di SMPN 3 Bae Kudus Lina Handayani. *Journal Industrial Engineering & Management Research*, 1(2), 15–23.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020. *Mendikbud RI*, 1–2. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>