

## PENINGKATAN PEMAHAMAN PENGGUNAAN GOOGLE CLASS ROOM DAN MEETING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID19

Yuggo Afrianto<sup>1</sup>, Asep Syaepudin<sup>2</sup>, Novita Br Ginting<sup>3</sup>, Suratun<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

<sup>4</sup>Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

[yuggo@uika-bogor.ac.id](mailto:yuggo@uika-bogor.ac.id)<sup>1</sup>, [novitawahab@uika-bogor.ac.id](mailto:novitawahab@uika-bogor.ac.id)<sup>3</sup>, [suratun@uika-bogor.ac.id](mailto:suratun@uika-bogor.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Pandemi Covid-19 memiliki dampak yang sangat luas, salah satunya pada bidang pendidikan. Pembelajaran mengalami perubahan bentuk operasional yang digeneralisasi melalui kebijakan, yaitu instruksi *social distancing* hingga pembelajaran di rumah. Masyarakat perlu segera beradaptasi untuk memahami aplikasi *e-learning*, terutama untuk siswa SD dan SMP. Maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada siswa SD dan SMP terkait *e-learning google classroom* dan *google meet*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di kampung Babakan Tengah Rt 03 Rw 02 Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari *focus group discussion*, pelatihan, dan pendampingan. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini para siswa mampu memanfaatkan penggunaan teknologi dengan baik dengan peningkatan pemahaman penggunaan *e-learning* dengan tingkat pemahaman sebesar 100%.

**Kata Kunci:** Covid-19; *E-Learning*; *Google Classroom*; *Google Meet*

**Abstract:** *The Covid-19 pandemic has had a comprehensive impact, one of which is on education. Learning has changed for generalized operations through policies, namely social distancing instructions to learning at home. The community needs to adapt immediately to understand e-learning applications, especially for elementary and junior high school students. Hence, this community service aims to provide training for elementary and junior high school students related to e-learning google classroom and google meet. This community service activity was carried out in Babakan Tengah village Rt 03 Rw 02 West Cilebut Village, Sukaraja District, Bogor Regency. The method of implementing the activities consists of focus group discussions, training, and mentoring. The results of this community service are students can take advantage of the use of technology by increasing their understanding of the use of e-learning with an understanding level of 100%.*

**Keywords:** Covid-19; *E-Learning*; *Google Classroom*; *Google Meet*



#### Article History:

Received: 23-06-2021

Revised : 30-06-2021

Accepted: 01-07-2021

Online : 01-08-2021



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

### A. LATAR BELAKANG

Pada tanggal 31 Desember 2019, World Health Organization (WHO) China Country Office melaporkan adanya kasus kluster pneumonia dengan etiologi (penyebab) yang tidak jelas di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China

(Moudy & Syakurah, 2020). Munculnya Covid-19 membuat dampak kerugian yang besar, termasuk Indonesia. Virus ini tergolong baru sehingga banyak masyarakat tidak mengerti cara pencegahan yang ampuh dan tepat untuk mencegah Covid-19 (Telaumbanua, 2020).

Dampak Covid-19 mengharuskan setiap kegiatan melakukan pembatasan sosial (Rohim Yunus & Rezki, 2020), salah satunya dalam penyelenggaraan pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka antara peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan, kali ini terpaksa dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media teknologi informasi (Sari et al., 2021). Memanfaatkan teknologi informasi sangatlah membantu pelaksanaan pendidikan di tengah pandemi Covid-19, dengan teknologi informasi pendidikan dan pembelajaran tetap dapat dilaksanakan secara daring (Hanifah Salsabila et al., 2020). Pelaksanaan Pendidikan dan pembelajaran secara *online* adalah salah satu upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19 ditengah masyarakat (Suni Astini, 2020). Pembatasan ini membawa dampak positif dan negatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh pada masa adaptasi akibat perubahan mekanisme dan sistem pembelajaran tersebut (Wahyuni, 2020).

Peserta didik yang ada saat ini masuk dalam iGeneration atau sering disebut sebagai generasi Z. Generasi ini adalah generasi yang tumbuh kembangnya sangat dipengaruhi oleh teknologi, karena *gadget* sudah menjadi pegangan mereka sejak kecil. Mereka terbiasa dengan kecanggihan teknologi yang ada, sehingga tidak akan sulit mengenalkan mereka dengan kemajuan teknologi saat ini (Christiani & Ikasari, 2020). Anak-anak sebagai generasi dan harapan penerus suatu masyarakat diharapkan bisa menumbuhkan jiwa yang baik dalam membentuk karakter yang kreatif dan dapat memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dengan baik (Afrianto & Andes, 2021).

Dalam menyikapi hal tersebut pemerintah pun menerapkan berbagai kebijakan, salah satunya adalah penerapan kurikulum 2013 yang mewajibkan sekolah menerapkan teknologi informasi dalam pelaksanaan pembelajaran (Pemerintah Republik Indonesia, 2014). Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran seperti menerapkan berbagai aplikasi pembelajaran *e-learning*, yang akan membantu para peserta didik dan guru. Melalui aplikasi *e-learning* guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk media seperti video (Marlina et al., 2021). Peserta didik pun dapat mengunduh materi pembelajaran, menyampaikan tugas, dan berdiskusi dengan guru. Dengan penerapan *e-learning* akan membangun kemandirian para peserta didik (Rothman, 2016).

Berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam *e-learning*, seperti *google class room*, *moodle*, *canvas*, dan lain-lain. Keunggulan Setiap aplikasi *e-learning* memiliki perbedaan masing-masing seperti *multi-platform*, *multi-devices*, dan *multi-interaction*. Hal ini menuntut antara siswa, guru, dan

orang tua untuk dapat menyesuaikan dengan kebutuhannya masing-masing (Suhandiah et al., 2019).

Untuk membantu masyarakat dalam memahami aplikasi *e-learning*, maka dosen dan mahasiswa dapat membantu mewujudkan hal tersebut melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). PkM merupakan salah satu tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilakukan oleh dosen. Pengabdian masyarakat dapat dilakukan melalui program di bidang pelayanan masyarakat (LinMas), pemberdayaan masyarakat (DanMas), dan pengembangan masyarakat (BanMas) (Mitayani & Fridalni, 2016).

Kegiatan PkM ini merupakan suatu tindakan pengabdian dan bakti sosial untuk membantu permasalahan di Desa Cilebut Barat pada masa pandemi Covid-19. PkM ini fokus dalam bidang pendidikan yang dibutuhkan oleh anak-anak.

PkM yang bertempat di Desa Cilebut Barat, merupakan salah satu desa di wilayah Kecamatan Sukaraja kabupaten Bogor, dengan luas wilayah 134,684 Ha, dengan jumlah Kepala Keluarga (KK) sebanyak 1000 KK ("Cilebut Barat, Sukaraja, Bogor," 2019). Merupakan desa yang sudah tergolong maju infrastrukturnya. Sisi lain, semangat kerjasama, gotong-royong dan berbudaya sangat terjaga di antara para warga Cilebut Barat.

Desa Cilebut Barat ini memiliki latar belakang pekerja yang mayoritasnya adalah wirausaha (dikalangan pemudanya), buruh tani dan buruh perkebunan. Dari segi pendidikan, sebagian besar warga kampungnya sudah lulus sampai tingkat SMA/SMU (Sekolah Menengah Atas), Namun banyak diantaranya yang putus sekolah karena masalah perekonomian. Bahkan untuk mendapatkan gelar sarjana menjadi mimpi cita-cita yang belum terwujud.

Dari hasil wawancara dengan warga cilebut barat menunjukkan bahwa mereka membutuhkan edukasi pembelajaran *e-learning* dikarenakan mereka kesulitan dalam penggunaan pembelajaran *e-learning* dan sering menggunakan media sosial.

Program PkM ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada anak-anak SD dan SMP kampung babakan tengah agar mereka dapat menggunakan aplikasi *e-learning google meet* dan *google classroom*. Anak-anak mampu beradaptasi dengan situasi pandemi yang selalu mengutamakan pembelajaran melalui daring dan mereka bisa menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom*.

## B. METODE PELAKSANAAN

Program yang sudah direncanakan, ditindak lanjuti dengan membuat metode pelaksanaan dan target, agar pelaksanaan PkM sesuai dengan tujuan kebutuhan masyarakat dan wilayah. Terdapat beberapa tahapan dalam kegiatan PkM ini, yaitu:

### 1. Tahap Perencanaan

Pembentukan tim, pembekalan dan menyusun proposal yang akan diajukan. Program ini dilaksanakan dari bulan agustus sampai september 2020.

### 2. Tahap Persiapan

Penyusunan jadwal kegiatan untuk menentukan tempat sosialisasi, yang dilaksanakan selama satu minggu, yaitu dengan melakukan kesepakatan kerjasama dengan penduduk kampung Babakan Tengah Rt 03 Rw\_02 untuk siswa usia SD dan SMP.

### 3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu sosialisasi dan pengajaran materi. Tahap Sosialisasi pengenalan *google meet* dan *google classroom*. Sosialisasi melalui *FGD* mencakup pengenalan *google meet* dan *google classroom* sebagai alternatif media pembelajaran *online* di masa Covid-19. Sedangkan proses pengajaran materi dengan cara membagi sesi pelatihan menjadi 2 yaitu: (a) pemberian materi cara instalasi dan penggunaan *google meet* secara *offline* dan (b) pemberian materi media pembelajaran *google classroom* dilakukan secara *online*.

### 4. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apakah solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak dalam proses menginstal hingga penggunaan telah mencapai pemahaman yang baik. Tahap ini diukur dengan kuisioner yang diberikan kepada responden, selain itu juga menginventaris kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Perencanaan

Hasil dari perencanaan didapatkan beberapa hal, yaitu nama kegiatan PkM ini mengangkat topik “Peningkatan Pemahaman Penggunaan *Google Class Room* dan *Meeting* Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid19 Di Kampung Babakan Tengah”.

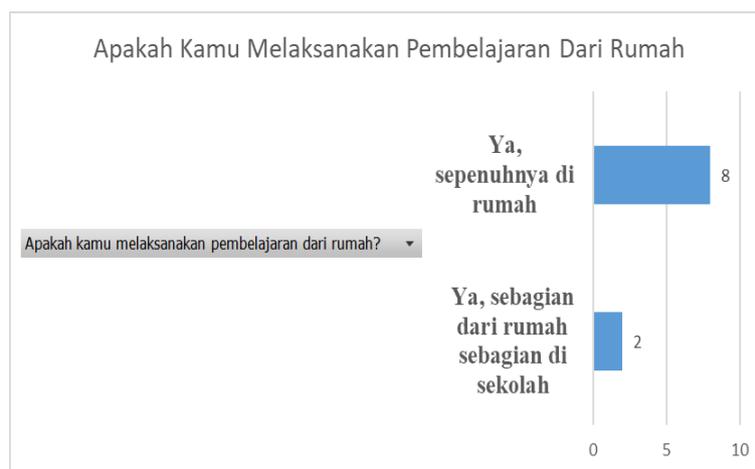
Maksud dan tujuan dari kegiatan ini adalah dosen dan mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan yang telah dimiliki secara langsung kepada masyarakat, serta membantu siswa SD dan SMP bisa dan paham mengenai penggunaan aplikasi *e-learning google meet* dan *google classroom*. Dokumentasi selama kegiatan perencanaan PkM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sosialisasi dan Pengarahan Rencana Kegiatan PkM

## 2. Hasil Persiapan

Persiapan kegiatan dilakukan proses pengumpulan informasi tentang kendala yang dihadapi masyarakat selama masa pandemi. Pertanyaan pertama adalah apakah masyarakat melaksanakan pembelajaran di rumah selama pandemi. Hasil pengukuran ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil Pertanyaan Pertama

Dari gambar didapatkan bahwa selama masa Covid-19 ini proses pembelajaran 80% dilakukan di rumah. Mereka perlu media pembelajaran yang dapat membantu efektifitas pembelajaran. Selanjutnya para peserta ditanyakan dengan beberapa pertanyaan berikut:

- Apakah sebelumnya anda pernah mendengar aplikasi pembelajaran *google classroom*?
- Apakah sebelumnya anda pernah mendengar aplikasi pembelajaran *google meet*?
- Apakah anda tahu cara menginstal aplikasi *google classroom*?
- Apakah anda tahu cara menginstal aplikasi *google meet*?
- Apakah anda tahu cara menggunakan aplikasi *google classroom*?
- Apakah anda tahu cara menggunakan aplikasi *google meet*?

Dari setiap pertanyaan didapatkan bahwa para responden 100% mereka belum tahu dan mengerti tentang apa itu *google classroom* dan *google meet* serta cara penggunaannya.

### 3. Hasil Pelaksanaan

Kegiatan Pelaksanaan PkM di kampung Babakan Tengah Desa Cilebut Barat yang dilaksanakan melalui *FGD* kepada siswa usia sekolah SD dan SMP guna meningkatkan edukasi, informasi mengenai teknologi pembelajaran saat ini. Dokumentasi selama kegiatan *FGD* dapat ditunjukkan pada Gambar 3.



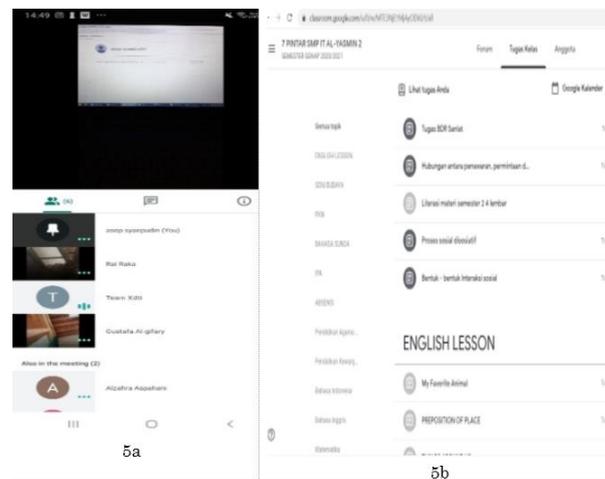
Gambar 3. *FGD* Aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet*

Kegiatan berupa pemberian edukasi mengenai tata cara instalasi *google meet* secara *offline* berhasil dilakukan di mana para siswa mampu menginstall *google meet* diperangkat handphone. Dokumentasi selama kegiatan instalasi *google meet* dapat ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Instalasi *Google Meet*

Kegiatan berupa pemberian materi media pembelajaran *google classroom* dilakukan secara *online* berhasil dilakukan di mana para siswa mampu menggunakan *google meet* untuk melakukan *video conference* dan bisa mengenal fitur dan tampilan dari *google class room*. Dokumentasi selama kegiatan dapat ditunjukkan pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Penggunaan Aplikasi *Google Meet* (5a) dan *Google Classroom* (5b)

Hasil dari setiap pelaksanaan mereka merasa terbantu karena kehadiran pendidik tambahan dan mahasiswa yang dapat memberikan motivasi di setiap pertemuan. Beberapa hasil kegiatan yang dicapai diantaranya:

- a. Melakukan sosialisasi di musolah al-a'wanah dengan melakukan kuesioner *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menggunakan *e-learning*.
- b. Terselenggaranya program edukasi mengenai media pembelajaran *google classroom* dan *google meet*.
- c. Terselenggaranya pelatihan teknologi untuk memudahkan pembelajaran siswa yang masih sekolah dalam kondisi pandemi.
- d. Pelatihan cara menginstal *google meet* dan *google classroom* diharapkan setelah anak-anak mendapatkan sosialisasi ini mereka dapat beradaptasi dengan pembelajaran daring dimasa pandemi.

#### 4. Hasil Evaluasi

Dari hasil kegiatan sosialisasi mengenai kegunaan aplikasi *google classroom* dan *google meet*, didapatkan para siswa-siswi menjadi mengerti dan paham kegunaan dan manfaat aplikasi tersebut sebagai aplikasi bantu pendukung pembelajaran dari rumah. Tabel 1 menunjukkan nilai setelah diberikan lagi kuisisioner yang sama seperti pada tahap perencanaan kepada beberapa sample responden.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi *Post Test*

No.	Nama	Nilai <i>Post Test</i>
1	Ajkiani	100
2	Neskah	100
3	Dinda	100
4	Wanda	100
5	Wafa	100
6	Raka	100
7	Kiran	100
8	Revalina	100

9	Ilham	100
10	zahra	100
<b>Nilai</b>	Rata-rata	100

Dari hasil kuisioner ini dapat disimpulkan peserta paham dan bisa menginstal, menggunakan *google meet* dan *class room* dengan nilai rata-rata peningkatan sebanyak 100%. Adapun kendala yang ada selama kegiatan, berupa sulitnya akses lokasi karena kondisi Covid-19 dan minimnya akses jaringan internet.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Siswa SD dan SMP di kampung Babakan Tengah Rt 03 Rw02 Desa Cilebut Barat termotivasi untuk mampu memahami dan menggunakan aplikasi *Google classroom* dan *Google meet* sebagai media pembelajaran alternatif dimasa *pandemic covid 19*. Dari hasil evaluasi yang dilakukan kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman hardskill siswa SD dan SMP dengan peningkatan pemahaman penggunaan e-learning sebesar 100% dalam penggunaan aplikasi *Google classroom* dan *Google meet*. Melalui aplikasi *e-learning* ini siswa SD dan SMP dapat menerima materi dari guru berupa video pembelajaran atau bentuk lainnya, siswa juga dapat menyampaikan hasil pembelajaran berupa hasil tugas kepada guru, guru juga dapat langsung menilai, mengevaluasi hasil belajar siswa. Semua kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi ini dapat *ter-record* dengan baik, sehingga komunikasi siswa dan guru tetap terjalin.

Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan PkM ini adalah akses jaringan internet yang terbatas, dan minimnya sumber referensi belajar bagi pengembangan siswa SD dan SMP. Maka PkM selanjutnya dapat dilakukan pengembangan perpustakaan/taman baca secara digital.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Ibn Khaldun Bogor yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh perangkat desa dan masyarakat sehingga kegiatan PKM ini berjalan dengan baik dan lancar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afrianto, Y., & Andes. (2021). Efektivitas Sosialisasi Pemahaman Covid -19 Menggunakan Aplikasi Berbasis Android Di Desa Babakan Cilebut. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 1(1), 18–24.
- Christiani, L. C., & Ikasari, P. N. (2020). Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 4(2), 84–105.
- Cilebut Barat, Sukaraja, Bogor. (2019). In *Wikipedia bahasa Indonesia*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Cilebut\\_Barat,\\_Sukaraja,\\_Bogor](https://id.wikipedia.org/wiki/Cilebut_Barat,_Sukaraja,_Bogor)
- 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>
- Marlina, M., Junedi, B., Nasrullah, A., & Mustika, H. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(3), 836–846.
- Mitayani, & Fridalni, N. (2016). Pemanfaatan Terong Sebagai Manisan Untuk Meningkatkan Perekonomian Petani. *Prosiding Seri Ekonomi Konferensi Nasional PkM CSR Ke-2*, 2, 81–84.
- Moudy, J., & Syakurah, R. A. (2020). Pengetahuan terkait usaha pencegahan Coronavirus Disease (COVID-19) di Indonesia. *Higeia Journal of Public Health Research and Development*, 4(3), 333–346.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2014 tentang Peran Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013*.
- Rohim Yunus, N., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lockdown Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15048>
- Rothman, T. (2016). *Increasing Student Engagement with Online Learning Platforms*. Entrepreneur India.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2019). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.3470>
- Suni Astini, N. K. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Telaumbanua, D. (2020). Urgensi Pembentukan Aturan Terkait Pencegahan Covid-19 di Indonesia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 59–70. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.290>
- Wahyuni, I. (2020). *Dinamika Pembelajaran “DARING” Pada Masa Pandemi COVID 2019*. Institut Agama Islam Negeri Kendari. [http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika\\_pembelajaran\\_daring\\_pada\\_masa\\_pandemi\\_covid](http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid)