

SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE CLASSROOM* SD NEGERI 107467 GUNUNG PARA KECAMATAN DOLOK MERAWAN KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Risma Hartati¹, Lusiana Simamora²

^{1,2}STKIP Riama

rismahartati25@gmail.com, lusianasimamora10@gmail.com

ABSTRAK

Adanya Pandemi Covid-19 sangat berdampak terhadap proses pembelajaran di sekolah, perubahan dari tatap muka beralih menjadi daring (online). Tentunya pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh membutuhkan adanya media pembelajaran sebagai medium pembelajaran daring. Sejumlah jenis media pembelajaran daring yang ditawarkan digunakan oleh guru, salah satu diantaranya media pembelajaran *Google Classroom* (GCR). Sosialisasi dan pelatihan ini dilakukan untuk membekali para guru untuk melaksanakan tugas utama dalam pembelajaran daring di SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai.

Kata kunci: *media, pembelajaran, google classroom*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 sangat besar memberikan dampak kepada berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan di Indonesia. Covid-19 seakan memaksa berbagai aspek kehidupan berubah dengan menggunakan teknologi informasi yang ada. Hal ini pun dirasakan oleh lini pendidikan terkhusus di sekolah dasar. Keadaan inilah mengharuskan pemerintah mengambil kebijakan dan keputusan untuk belajar dan bekerja dari rumah (*Work From Home*). Mau tidak mau, tenaga pendidik, dosen/guru, siswa/guru harus siap dengan pembelajaran jarak jauh (online).

Hadirnya Pembelajaran daring (online) menjadi alternatif yang harus dilakukan oleh guru baik di daerah maupun di kota, di tingkat SD, SMP, SMA maupun perguruan tinggi. Di tingkat sekolah dasar itu sendiri masih jarang menggunakan media pembelajaran online digunakan di sekolah-sekolah terkhusus di daerah dan bahkan sekolah yang belum terjangkau oleh jaringan internet. Setiap guru harus memfasilitasi media pembelajaran yang cocok di pembelajaran *online*. Guru, siswa maupun sekolah di daerah banyak mengalami kendala, banyak yang tidak siap baik dari pendidik, siswa termasuk orang tua bahkan untuk memperoleh jaringan internet harus mencari tempat. Pendidik dalam hal ini guru yang tidak menguasai teknologi informasi akan kesulitan dalam menyampaikan penjelasan sehingga didominasi memberikan tugas tanpa

ada umpan balik dari pembelajaran yang diberikan. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan hanya membuat siswa tertekan karena banyaknya tugas mengakibatkan orangtua ambil ahli dan jadi pembelajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk menunjang pembelajaran daring dibutuhkan komputer/laptop ataupun *smartphone*, jaringan internet, dan kuota internet sehingga tidak semua siswa mampu memiliki fasilitas tersebut. Dalam hal ini guru sebagai tenaga pengajar dituntut berusaha mengkreasi belajar agar tetap berjalan meski tidak tatap muka secara langsung. Maka diperlukan belajar daring yang menarik dan menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan program sistem pembelajaran jarak jauh di Indonesia pada dasarnya adalah implementasi dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Sebagaimana dalam Permendikbud 109 tahun 2013, menyatakan bahwa salah satu lingkup pendidikan jarak jauh yaitu lingkup mata pelajaran.

Implementasi pembelajaran jarak jauh yang diterapkan pemerintah disambut dengan sangat positif oleh dunia pendidikan di Indonesia. Guru-guru juga harus

mempersiapkan diri menggunakan teknologi yang ada salah satunya menggunakan *smartphone* yang ada di tangan mereka. Dari sejumlah aplikasi yang ada di *smartphone* tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring untuk mempermudah guru-guru menjangkau siswa mereka.

Menurut Slameto (2015) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru yang diperoleh dari pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila mengalami perubahan pengetahuan yang tidak tahu menjadi tahu atau mengalami perkembangan pengetahuan. Belajar di rumah berarti bahwa proses memperoleh pengetahuan disertai dengan tingkah laku yang baru dengan dilakukan di rumah oleh dan guru maka diperlukan media pembelajaran sederhana namun materi pun tersampaikan.

Pelaksanaan proses pembelajaran daring diharapkan sama pada setiap siswa tetapi hasil belajar dapat berbeda pada setiap siswa. Tentunya itu tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam belajar. Salah satu faktor itu adalah minat belajar. Menurut Muhibbin Syah (2013) minat adalah suatu keadaan seseorang memiliki kecenderungan dan kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu. Jadi, guru harus mampu menarik minat siswa dengan adanya pembelajaran jarak jauh yang dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah keadaan dimana seseorang memiliki kecenderungan dan keinginan yang besar untuk memperoleh pengetahuan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dipelajarinya.

Usman (dalam Darmadi, 2017) mengatakan bahwa minat memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Menurut Sumadi Suryabrata (dalam Kahar Ihsan, 2018), minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Adanya pandemi menyebabkan proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Siswa yang terbiasa belajar di kelas tetapi dengan Covid-19 menyebabkan siswa wajib melakukan pembelajaran online.

Belajar dari rumah (daring/jarak jauh) yang dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bermakna bagi siswa tanpa terbebani dengan tuntutan dalam menuntaskan semua capaian kurikulum. Pada

awalnya, penerapan hal ini pasti memberatkan guru dan mengalami permasalahan tentunya salah satunya adalah sarana pembelajaran yang kurang/tidak memadai, kualitas dan kuantitas tenaga pengajar yang belum maksimal dalam menggunakan teknologi serta sistem yang masih konvensional. Guru harus senantiasa mengupayakan inovasi, kreatif dan meningkatkan kualitas diri untuk mencapai kemajuan. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah melalui teknologi informasi, khususnya teknologi pembelajaran. Dalam situasi pandemi guru dituntut bagaimana mengajarkan melalui online agar pembelajaran tercapai dengan maksimal (Wardani & Ayriza, 2020). Salah satunya dengan menggunakan media daring dalam proses pembelajaran di masa Pandemi yaitu media Google Classroom.

METODE

SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara mengadakan sosialisasi media pembelajaran *Google Classroom* (GCR). Dengan adanya perkembangan zaman saat ini seorang pemimpin, kepala sekolah diharapkan kreatif dalam memimpin, memberikan dan mengarahkan pembelajaran baik yang menyenangkan secara daring maupun luring bagi siswa sesuai dengan pendidikan nasional.

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan di SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai media pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka terbatas dan metode ceramah terkait penyampaian materi secara teoritis, kemudian tim pengabdian membagi tugas untuk melakukan latihan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring. Ceramah didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan bantuan laptop dan LCD untuk menampilkan materi dalam waktu yang telah ditentukan. Dalam pelatihan atau praktik, guru-guru SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai sebagai peserta akan mempraktikkan secara optimal dan mendalam cara penerapan media pembelajaran daring *Google Classroom* (GCR) sesuai dengan materi dan saran yang disampaikan oleh tim pengabdian. Peserta juga diberikan tugas mandiri dikerjakan

secara pribadi serta dibimbing oleh masing-masing tim pengabdian.

Adapun kegiatan pengabdian dilakukan di ruang kantor guru SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai dengan pemaparan materi oleh narasumber yang meliputi penggunaan media pembelajaran pada masa pandemi di SD salah satu diantaranya penggunaan media pembelajaran GCR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah media pembelajaran daring *Google Classroom* (GCR). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif sehingga pemanfaatan media daring tersebut sebagai media pembelajaran dapat diteliti lebih rinci. Langkah demi langkah, tahap demi tahap dipraktikkan di depan guru-guru sehingga para guru mudah menggunakan dalam proses pembelajaran daring ke depannya. Cara pemanfaatan media pembelajaran di masa pandemi, salah satunya menggunakan *Google Classroom* (GCR) yang sangat mudah karena guru-guru dapat mengunduh dan menggunakan aplikasi ini dari *smartphone* yang ada di tangan masing-masing guru dan disertai dengan adanya jaringan internet pula. Hasil yang diperoleh guru-guru sangat antusias dalam mempraktikkan dan menggunakan media aplikasi *Google Classroom* (GCR) ini dan cukup menambah pengetahuan dan pengalaman dari sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil sosialisasi yang dilakukan pada guru-guru di SD Negeri 107467 Gunung Para Kecamatan Dolok Merawan Kabupaten Serdang Bedagai dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran daring *Google Classroom* (GCR) di masa pandemi dapat meningkatkan kompetensi guru dan menunjang profesionalisme seorang guru di Sekolah Dasar. Akhirnya, guru diharapkan mampu mengenal kelebihan setiap media termasuk media *Google Classroom* (GCR) yang digunakan dengan mengantisipasi kelemahan yang timbul apabila media tersebut dimanfaatkan dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Depublish
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 05(02), 11–16.
- Chandrawati, S.R. (2010). Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8(2), 172-181
- Hartono, W. 2016. Penggunaan E-learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1-18
- Maharani, N., & Kartini, K.S. (2019). Penggunaan *Google Classroom* sebagai Pengembangan Kelas Virtual dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167-173. <https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Purba, Nancy Angelia Purba. *Sosialisasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar SD Negeri 09281 Batu IV*. *Jurnal Abdimas Mandiri*. Jilid 1 No. 1 (2021): Mei 2021