

## **INTEGRASI GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE FORMS, DAN GOOGLE MEET DALAM RANCANGAN PROGRAM BELAJAR DARI RUMAH (BDR)**

**I Made Sujana<sup>1\*</sup>, Eka Fitriana<sup>2</sup>, Kurniawan Apgrianto<sup>3</sup>, Agus Saputra<sup>4</sup>,  
Endang Kurnianingsih<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>English Education Program, FKIP, University of Mataram, Indonesia

<sup>5</sup>SDN 26 Mataram, Lombok NTB

\*E-mail: [madesujana@unram.ac.id](mailto:madesujana@unram.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pandemi Covid 19 membawa perubahan dasyat pada pelaksanaan pembelajaran di seluruh Indonesia. Guru tiba-tiba diwajibkan untuk menerapkan pembelajaran dari rumah (BDR). Kegiatan BDR secara mendadak menimbulkan kepanikan guru karena telah terbiasa dengan pembelajaran total tatap muka. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyelenggarakan pembelajaran daring dengan melakukan kegiatan workshop dan pendampingan. Kahalayak sasaran strategis dari kegiatan ini adalah 30 guru SDN 26 Mataram dan guru dari sekolah pengimbas guru SDN 5 Mataram dan SDN 7 Mataram. Materi kegiatan antara lain: Konsep pembelajaran daring, Pengembangan *Google Classroom*, *Google Forms*, dan *Google Meet*, dan Integrasi GF, GM ke dalam GC. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan PkM ini telah mampu membekali peserta dengan pengetahuan tentang pembelajaran daring dan keterampilan mengembangkan GC, GF, dan GM serta mampu mengintegrasikan GF, GM ke dalam GC.

**Kata Kunci:** *Google Classroom*; *Google Forms*; *Google Meet*; Pembelajaran daring.

### **ABSTRACT**

*The Covid 19 pandemic has brought tremendous changes to the implementation of learning throughout Indonesia. Teachers are suddenly required to apply learning from home (LfH). The sudden change causesteachers panic because they are in comfort zone applying face-to-face meetings. This community service aims to assist teachers in organizing online learning by conducting workshops and mentoring. The strategic targets of this activity are 30 teachers from SDN 26 Mataram, SDN 5 Mataram, and SDN 7 Mataram. The materials cover online learning concepts, development of Google Classroom, Google Forms, andGoogle Meet, and Integration of GF, GM into GC. The results show that this community service has been able to equip participants with knowledge about online learning and with skills to develop GC, GF, and GM and to integrate GF, GM into GC.*

**Keywords:** *Google Classroom*; *Google Forms*; *Google Meet*; Online learning.

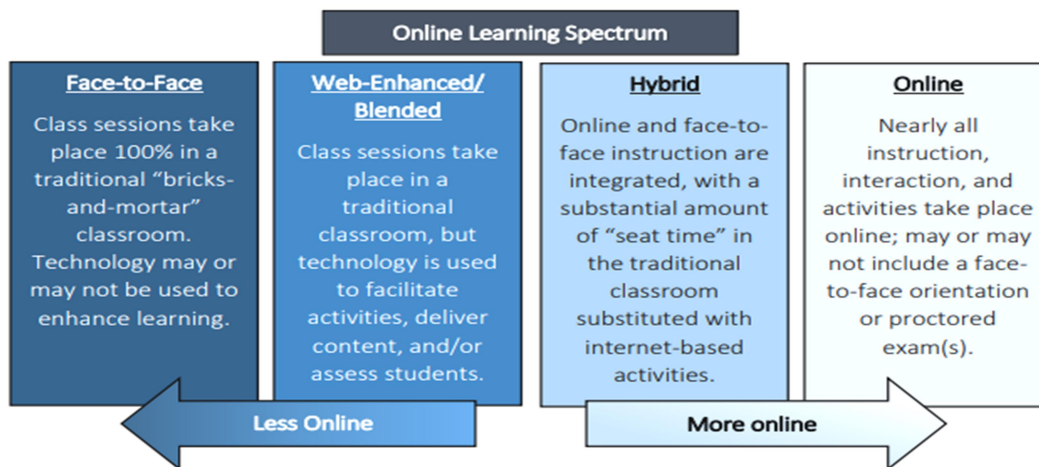
<b>Article History:</b>	
Diterima	: 03-04-2021
Disetujui	: 26-05-2021
Diterbitkan <i>online</i>	: 20-06-2021

## **PENDAHULUAN**

Corona Virus Diseases (COVID) 19 merupakan pandemi global yang melanda seluruh dunia dan ‘memporakporandakan’ semua segi kehidupan – ekonomi dan bisnis, sosial dan kemasyarakatan, pariwisata, agama, dan tidak terkecuali dunia pendidikan. Sejak ditetapkannya Covid 19 sebagai pandemi di Indonesia pada tanggal 11 Maret 2020, kegiatan pembelajaran tatap muka tiba-tiba harus diubah menjadi pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan moda *online* (Belajar dari Rumah atau BDR).

Perubahan mendadak ini menimbulkan kepanikan semua pihak pada semua jenjang pendidikan. Seperti yang disampaikan Daryono (2020) dan Indrajit (2020), dampak dari musibah Covid 19 ini adalah “kepanikan” semua pihak dan semua jenjang pendidikan (guru/dosen, siswa/mahasiswa, pengelola pendidikan) dalam penerapan paksa pembelajaran *online* tanpa persiapan yang memadai. Sebenarnya himbauan-himbauan untuk menerapkan digital dalam pendidikan telah digaungkan jauh sebelum merebaknya pandemic Covid 19. Misalnya, himbauan tentang pentingnya pembekalan keterampilan pembelajaran abad 21, yang salah satunya adalah literasi digital untuk menyongsong otomatisasi dan digitalisasi dalam Era Revolusi Industri (ERI) 4,0 (Trilling & Fadel, 2009; UNESCO dalam Indrajit, 2020).

Kepanikan yang disampaikan di atas sangat beralasan mengingat adanya lompatan moda pembelajaran yang terlalu jauh dari tatap muka (face-to-face/F2F) ke total *online* (pembelajaran jarak jauh). Secara garis besar kontinum moda pembelajaran digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Spektrum pembelajaran *online* (College of DuPage, 2015).

Dua moda pembelajaran diantara F2F dan *Online Learning* adalah *Blended Learning* dan *Hybrid Learning*, keduanya berkaitan dengan perpaduan tatap muka dengan online, tetapi memiliki perbedaan pada porsi perimbangan yang berbeda. Proporsi F2F dengan online pada *Blended* adalah kurang lebih 70: 30%; sedangkan pada *Hybrid Learning* 70% *online*: 30 F2F (College of DuPage, 2015).

BL/HL didefinisikan sebagai model pengembangan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran *online* (O’Byrne & Pytash, 2015; Usova, 2011; Capone, Caterina, & Mazza, 2017). GIHE (2010) mengingatkan BL tidak sekadar penggabungan dua moda tersebut, tetapi harus dilakukan dengan sistematis dan terencana. Lebih jauh Jeffrey, Milna, Suddaby, & Higgins (2014) menegaskan bahwa penerapan BL/HL dapat menyebabkan kegagalan apabila tidak direncanakan secara sistematis dengan mempertimbangkan berbagai aspek pembelajaran. Sebaliknya, rancangan yang dilakukan secara professional akan memberikan dampak positif. BL/HL mampu meningkatkan pedagogis, akses dan fleksibilitas pembelajaran, meningkatkan efisiensi biaya (Bonk &Graham, 2006; GIHE, 2010)

BL/HL ditengarai akan menjadi moda pembelajaran pilihan pada masa dan pasca-Covid 19 dengan berbagai alasan. Vereschahina, Liashchenko, & Babiy (2018) menegaskan pentingnya guru untuk menjembatani “generation gap” antara peserta didik sebagai “digital natives” dengan pendidik sebagai “digital emigrants”. Pendidik tidak bisa menentang arus digitalisasi melainkan ikut terlibat di dalamnya. Sujana,

Waluyo, Soepriyanti, & Arifuddin (2019) menyarankan di era digital dewasa ini guru harus bisa merubah *gadget* sebagai 'tools for gaming' menjadi 'tools for learning'. Selanjutnya, Indrajit (2020) memprediksi bahwa pemaksaan penerapan digital secara masif dan intensif karena Covid 19 akan memberikan angin segar pada revolusi pembelajaran di masa normal.

Permasalahannya adalah apakah guru siap untuk berubah menuju arah digitalisasi pembelajarannya? Dari pengamatan pembelajaran sebelum dan pada masa Covid terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran diperoleh gambaran bahwa kebanyakan masih belum percaya diri dalam menerapkan pembelajaran *online* dengan berbagai alasan seperti tidak melek teknologi (sama sekali tidak menggunakan teknologi), melek teknologi (seperti pengguna aktif facebook, WhatsApps, e-mail) tetapi tidak percaya diri menggunakan dalam pembelajaran, dan berbagai alasan lainnya.

Apapun permasalahan yang dihadapi guru dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran, mereka tidak punya pilihan selain harus belajar menggunakannya dalam pembelajaran dari rumah (BDR). Berbagai hardware dan software bantuan pembelajaran telah disiapkan oleh berbagai ahli teknologi dan pembelajaran. Justru yang perlu dipersiapkan saat ini adalah **Humanware**, yaitu guru yang siap memanfaatkan berbagai hardware dan software yang telah dikembangkan untuk pembelajaran.

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memperkenalkan penerapan berbagai teknologi dalam pembelajaran *online* kepada guru-guru SDN 26 Mataram melalui kegiatan workshop dan pendampingan. Target yang ingin dicapai dari PkM ini adalah untuk memberikan bekal pengetahuan tentang pembelajaran *online* berbasis *Google Classroom*, *Google Forms*, dan *Google Meet* dan praktik pengembangan dan memanfaatkan dalam pembelajaran

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Khalayak Sasaran Strategis**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SDN 26 Mataram dengan melibatkan 28 guru SDN 26 Mataram dan masing-masing 1 orang dari perwakilan sekolah pengimbas yaitu SDN 7 Mataram dan SDN 5 Mataram sehingga jumlah peserta secara keseluruhan

adalah 30 orang. Pemilihan khalayak sasaran dari guru SDN 26 Mataram dan SD pengimbasnya antara lain sebagian besar peserta didik dari sekolah-sekolah ini memiliki dukungan fasilitas online (*android, computer* dengan jaringan internet), sekolah dan guru-guru telah dilengkapi dengan fasilitas berbagai social media, guru memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar moda pembelajaran online.

### **Pendekatan dan Metode yang Digunakan**

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dan *pendampingan*. Kegiatan *workshop* diawali dengan penanaman konsep dan diskusi dan dilanjutkan dengan kegiatan praktik mengisi content/materi dan latihan mengembangkan instrumen dengan menggunakan *Google Form* (GF). Kegiatan *pendampingan* dilakukan dengan *face to face* dan *online* tergantung dari kesepakatan guru-guru dan tim *pendamping*.

### **Langkah-Langkah Implementasi Kegiatan**

Langkah-langkah implementasi untuk mencapai tujuan yang dicanangkan meliputi:

1. Pengenalan tentang konsep pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) dan pembelajaran *online* total.
2. Pengenalan dan pengembangan *Google Classroom* untuk mata pelajaran yang diampu.
3. Pengenalan dan pengembangan *Google Forms* untuk penilaian dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
4. Pengenalan dan simulasi penerapan *Google Meet* dalam tatap maya.
5. Integrasi antara GF dan GM ke dalam GC.
6. *Pendampingan* guru-guru dalam dalam mengembangkan dan memaksimalkan dalam pembelajaran.

### **HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

Sebagaimana disebutkan di atas kegiatan dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dan *pendampingan* dengan melibatkan 30 peserta yang mayoritas dari SD 26 Mataram dan undangan dari SDN 5 Mataram dan SDN 7 Mataram. Kegiatan tatap muka dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2020, dipandu dan didampingi oleh 4 orang tim pengabdian dari PS

Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mataram dan Kepala Sekolah SDN 26 Mataram untuk mendampingi dan memonitor kegiatan pelaksanaan pembelajaran *online*.

Kegiatan diawali dengan pemaparan konsep tentang pembelajaran di masa pandemic Covid 19 dengan judul materi "*Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid 19*" dan "*Pengembangan Materi Online untuk Menyongsong Pembelajaran Jarak Jauh*". Kedua materi tersebut disajikan dalam bentuk ceramah dan tanya jawab.



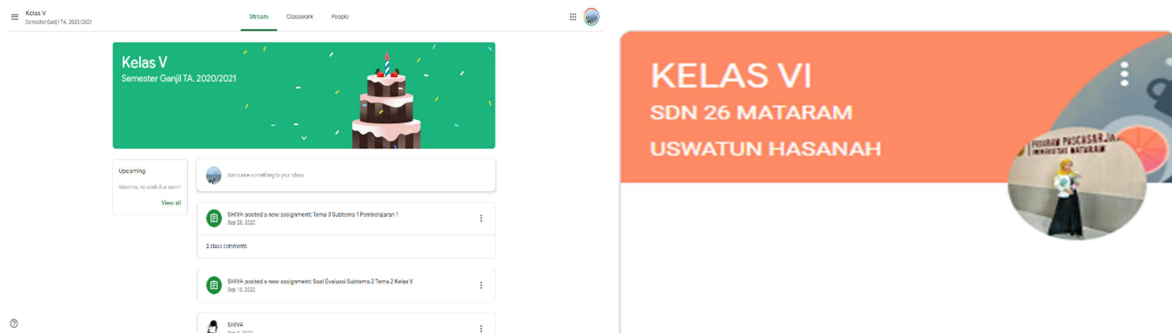
**Gambar 2.** Pelaksanaan kegiatan.



**Gambar 3.** Foto bersama peserta kegiatan.

Setelah peserta mendapat pemaparan konsep tentang pembelajaran *online*, kegiatan workshop dilanjutkan dengan kegiatan workshop "*Pengembangan Google Classroom*". Para peserta dibimbing secara bertahap mengembangkan *Google Classroom* masing-masing mata pelajaran dan kelas yang diampu. Melalui rangkaian workshop dan pendampingan oleh tim pengabdian 90% peserta telah berhasil mengembangkan "rumah" pembelajarannya dalam GC. Beberapa guru telah berhasil memasukkan *content* pembelajarannya, beberapa lagi hanya mengembangkan unit-unit pembelajaran karena belum siap dengan

*content* yang akan diunggah. Berikut ini disajikan sample hasil pengembangan GC peserta.



**Gambar 4a-b.** Hasil karya GC guru.

Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan pengembangan instrumen penilaian dan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menggunakan *Google Forms*. Sama seperti pada kegiatan pengembangan GC di atas, pengembangan GF juga dilakukan dengan bimbingan secara bertahap dan pendampingan oleh tim pengabdian. Peserta diperkenalkan dengan cara pembuatan berbagai bentuk soal (seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan soal esei) dan pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKDP). Dalam pengembangan LKPD, peserta didampingi untuk mengembangkan LKPD berbasis gambar/foto (image) dan video (youtube). Dari model-model yang diperkenalkan, guru didampingi lebih lanjut secara *online*.

Kegiatan selanjutnya adalah pengenalan cara memanfaatkan *Google Meet* dalam tatap maya. Peserta diperkenalkan dengan cara membuat link *Google Meet* dan mengelola pembelajaran tatap maya dengan menggunakan fasilitas GM. Berikut hasil simulasi penggunaan GM dengan melibatkan guru sebagai peserta.



**Gambar 5.** Simulasi penerapan *Google Meet*.

Bagian akhir dari kegiatan ini adalah bagaimana mengintegrasikan hasil workshop ini berupa *Google Forms*, *Google Meet* dan *Google Classroom*. Mengingat perbedaan progress dan kesiapan peserta dalam mengikuti workshop tatap muka, penguatan kegiatan dilakukan secara mandiri dan dilakukan pendampingan oleh tim pengabdian dan Kepala Sekolah. Kepala Sekolah diminta untuk tetap melakukan kegiatan diskusi dan monitoring dengan melibatkan peserta yang telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan workshop dan telah mampu menerapkannya dalam pembelajaran.

Melalui berbagai kegiatan workshop dan tatap muka, khalayak sasaran telah memiliki pengetahuan dan keterampilan pengembangan pembelajaran *online* untuk menyambut program belajar dari rumah. 90% peserta telah mampu mengembangkan *Google Classroom* untuk mata pelajaran atau kelas yang dibina. Beberapa peserta (10%) masih mengalami kendala yang disebabkan tingkat literasi digital yang masih kurang. Peserta pada kategori ini akan dibimbing dan didampingi oleh guru lain secara bertahap. Peserta juga telah memiliki pengetahuan tentang pembuatan *Google Forms* untuk pembuatan tes dan LKPD. Mengingat tingkat kompleksitas dari materi GF ini, baru sebagian peserta (50%) yang berhasil mengembangkan GF untuk soal dan LKPD pada saat tatap muka. Bagi yang belum berhasil, diselesaikan melalui pendampingan dari Tim dan guru-guru yang memiliki kemampuan IT yang baik. Penerapan *Google Meet* merupakan sesuatu yang masih baru untuk khalayak sasaran. Hanya beberapa peserta (utamanya guru-guru muda) yang mampu melakukannya. Diperlukan waktu yang lebih panjang untuk membekali peserta dengan penerapan tatap muka dengan menerapkan GM.

Dari kegiatan tersebut ditemukan variasi tingkat penguasaan. Keberhasilan ditentukan oleh kompleksitas kegiatan pengembangan dan kesiapan peserta dalam penerapan software atau program yang diperkenalkan. Mengingat tingkat literasi computer/digital peserta yang berbeda-beda, diperlukan pelatihan dan pendampingan lebih lanjut. Kegiatan pengabdian ini merupakan pembuka wawasan guru tentang penggunaan media digital dalam pembelajar. Karena tingginya tuntutan penerapan pembelajaran *online* di masa mendatang, guru tidak mempunyai pilihan kecuali membiasakan diri dengan pembelajaran



berbasis *online* dan teknologi. Guru masa depan adalah guru yang mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya.

Dengan merebaknya Covid 19, berbagai perusahaan telah mengembangkan *software* dan *hardware* pembelajaran untuk membantu guru. Yang perlu dipersiapkan adalah **humanware**, yaitu guru yang mampu memanfaatkan dan mengembangkan *hardware* dan *software* dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dari rangkaian kegiatan yang dilakukan melalui workshop dan pendampingan, beberapa kesimpulan bisa ditarik antara lain: (1) peserta kegiatan telah memiliki bekal pengetahuan tentang pembelajaran *online*; (2) peserta kegiatan telah mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam pengembangan pendukung pembelajaran *online*. Bukti dari keberhasilan kegiatan ini adalah pengembangan “rumah” materi berupa *Google Classroom* mata pelajaran yang dibina, pembuatan *Google Forms*, dan penggunaan *Google Meet* untuk melakukan tatap maya, serta pengintegrasian GF, GM ke dalam GC. Dengan demikian, secara keseluruhan kegiatan PkM telah mencapai tujuan yang dicanangkan yaitu memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman praktis dalam pengembangan pembelajaran *online*.

### **Saran**

Pembelajaran *online* bagi kebanyakan guru merupakan sesuatu yang baru dalam pembelajaran. Guru harus tetap melakukan latihan-latihan pengembangan pembelajaran *online* secara bertahap. Kegiatan ini merupakan stimulus awal dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran *online*.

Untuk membekali guru dengan pembelajaran *online*, sekolah diharapkan secara aktif berkolaborasi dengan semua pihak (Dinas Pendidikan, Kampus, dan praktisi lainnya) untuk meningkatkan kompetensi guru.

Perlu dibentuk komunitas pembelajaran *online* di sekolah untuk saling membantu pengembangan pembelajaran *online* mengingat *online learning* di masa mendatang akan menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kegiatan ini dilakukan secara swadana oleh Tim PkM Prodi Bahasa Inggris Unram. Kami menyampaikan terima kasih kepada guru-guru dan pimpinan SDN 26 Mataram, Lombok atas dukungan sepenuhnya pelaksanaan kegiatan ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006). *Handbook of Blended Learning: Global Perspective, Local Design*. San Fransisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Capone, R., Caterina, P. D., & Mazza, G. (2017). Blended Learning, Flipped Classroom, and Virtual Environment: Challenges and Opportunities for 21st Century Students. *Proceeding of EDULEARN17 Conference*, (pp. 10478-10482). Barcelona, Spain.
- College of DuPage. (2015). *An Introduction to Hybrid Learning: Learning Strategies*. n.i.: College of DuPage.
- Daryono. (2020). The New Normal: Literasi digital sebagai kompetensi utama pendidikan abad 21. In T. Belawati, & Nisam, *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19* (pp. 61-76). Jakarta: Ditjen Dikti, Kemendikbud.
- GIHE. (2010). *Getting Started with Blended Learning*. Griffith: Griffith University.
- Indrajit, R. E. (2020). Potret Perkuliahan Daring di Masa Covid-19 dalam Perspektif Literasi Digital: Suatu Refleksi Pengalaman. In T. Belawati, & Nizam, *Potret Pendidikan Tinggi di Masa Covid-19* (pp. 45-76). Jakarta: Ditjen Dikti, Kemendikbud.
- O'Byrne, W., & Pytash, K. E. (2015). Hybrid and Blended Learning. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(2), 137-140.
- Sujana, I. M., Waluyo, U., Soepriyanti, H., & Arifuddin. (2019, November). Pengembangan "Content" *Google Classroom* untuk guru dan mahasiswa Bahasa Inggris Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 396-401.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. US: Jossey-Bass A Wiley Imprint.

- Usova, T. (2011). Organizing our teaching: Hybrid mode of instruction. *Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practices and Research*, 6(2), 1-12.
- Vereshchahina, T., Liashchenko, O., & Babiy, S. (2018). English Language Teachers' Perception of Hybrid Learning at University Level. *Advanced Education*(10), 88-97.