ISBN 978-623-7482-72-7

PELATIHAN & PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DENGAN AKUN BELAJAR.ID BAGI GURU-GURU SMA NEGERI 1 NUSA PENIDA

I Gede Mahendra Darmawiguna[1], I Made Ardwi Pradnyana[2], I Nyoman Putu Suwindra[3]
[1,2]Jurusan Teknik Informatika, FTK, UNDIKSHA);[3] Jurusan Fisika, FMIPA, UNDIKSHA
Email: mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had an impact on almost all areas of life, one of which is education. Based on the Circular of the Minister of Education and Culture, specifically areas that have been affected by COVID-19 are required to conduct online learning for students. Learning to students that was previously offline, now has to be adapted into online learning. This is certainly a challenge for teachers to be able to manage the class well. Managing the classroom during the COVID-19 pandemic has become one of the challenges for teachers. Google Classroom is one of the platforms used by schools to manage online learning. The problem that arises is that teachers have not been able to maximize the use of Google Classroom, especially on the belajar.id account, even though the belajar.id account provides additional features that cannot be done on a regular Google account. The implementation of this community service was attended by 42 teachers of SMA Negeri 1 Nusa Penida. The method used is the method of training and mentoring to strengthen the results of the implementation of the training. The training is conducted online using Zoom Meeting. Evaluation of the implementation of community service is measured by three things, namely the product produced by the participants, the number of attendance, and the response of the participants to the implementation of community service activities. From the results of participant responses, participants were very enthusiastic in the implementation of the training even though it was felt that it was not optimal because the implementation was carried out online. However, in general, the participants stated that the training and mentoring were very useful in improving the quality of their learning.

***Keywords**: google classroom,belajar.id, online learning*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 sangat berdampak ke hampir semua bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, khusus daerah yang sudah terdampak covid-19 diharuskan untuk melakukan pembelajaran secara daring bagi siswa dan mahasiswa. Pembelajaran kepada siswa yang sebelumnya secara luring, saat ini harus diadaptasi menjadi pembelajaran daring. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi para guru untuk dapat mengelola kelas dengan baik. Mengelola kelas pada masa pandemic covid-19 ini menjadi salah satu tantangan bagi para guru. Google Classroom menjadi salah satu platform yang digunakan sekolah dalam mengelola pembelajaran secara daring. Permasalahan yang muncul adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan google classroom terutama pada akun belajar.id, padahal akun belajar.id memberikan fitur-fitur tambahan yang tidak dapat dilakukan pada akun google biasa. Pelaksanaan kegiatan IPTEK bagi Masyarakat ini menyasar pada guru-guru SMA Negeri 1 Nusa Penida sebanyak 42 orang. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan dan pendampingan untuk memantapkan hasil pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilakukan secara daring menggunakan zoom meeting. Evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diukur dari tiga hal yaitu produk yang dihasilkan oleh peserta, jumlah kehadiran, dan respon dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Dari hasil respon peserta, peserta sangat antusias dalam pelaksanaan pelatihan walaupun dirasa kurang maksimal karena pelaksanaannya dilakukan secara daring. Namun secara umum peserta menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan sangat bermanfaat dalam peningkatan kualitas pembelajaran bagi mereka.

***Kata kunci:** google classroom, belajar.id, pembelajaran daring*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan generasi muda dapat mewujudkan semua potensi dirinya. Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru di era milenial dituntut untuk dapat lebih inovatif sehingga dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Guru adalah tenaga pendidik yang dituntut memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian. Tugas pokok dan fungsi guru sesuai dengan Permendikbud No.15 Tahun 2018 adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guru dituntut adaptif, inovatif, kreatif dan kritis dalam proses pembelajaran. (Rahman, Tuntutan sebagai Guru dalam Pembelajaran di Era Milenial, 2019)

Saat ini dunia termasuk Indonesia dilanda pandemic covid-19 yang sangat mempengaruhi semua sector kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 36962/MPK.A/HK/2020, khusus daerah yang sudah terdampak covid-19 diharuskan untuk melakukan pembelajaran secara daring bagi siswa dan mahasiswa. Pembelajaran kepada siswa yang sebelumnya secara luring, saat ini harus diadaptasi menjadi pembelajaran daring. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi para guru untuk dapat mengelola kelas dengan baik. Oleh karena itu penting bagi guru memiliki kemampuan literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang merupakan suatu kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mencapai kecakapan berpikir dan belajar siswa, sehingga pembelajaran daring dapat dimaksimalkan. Mengelola kelas pada masa pandemic covid-19 ini menjadi salah satu tantangan bagi para guru. Pengelolaan kelas yang dimaksud adalah bagaimana membuat siswa antusias dan tetap fokus mengikuti pembelajaran berbasis daring. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat membuat materi pembelajaran berbasis TIK yang menarik sehingga dapat meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran.

Nusa Penida adalah sebuah pulau bagian dari provinsi Bali yang terletak di sebelah tenggara Bali yang dipisahkan oleh Selat Bali. Nusa Penida merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Klungkung Bali. Kaitannya dengan pendidikan, Nusa Penida memiliki 53 sekolah dasar, 10 sekolah menengah pertama, dan 5 sekolah menengah atas. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SMA Negeri 1 Singaraja, ada beban yang harus mereka pikul untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran luring atau dikelas belum dapat dimaksimalkan. Pada masa pandemic covid-19, guru-guru diharuskan untuk melakukan perubahan pola pengajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka (luring), saat ini harus berganti menjadi pembelajaran daring. Ini menyebabkan keterkejutan bagi guru-guru di sekolah di Nusa Pendia. Guru memiliki tantangan yang besar dengan adanya pembatasan social dalam melakukan pembelajaran akibat pandemic covid-19. Guru dituntut untuk menguasai teknologi yang kian berkembang pesat sehingga dapat memberikan pengajaran secara daring bagi siswanya.

Seorang guru yang tak mampu mengikuti perkembangan teknologi akan menjadi guru jadul yang terlindas oleh perkembangan zaman. Kini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar yang digunakan peserta didik. Kini peserta didik telah akrab dengan dunia maya, sehingga guru harus dapat mengimbangi kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. guru harus mulai mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi informasi, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk melakukan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran serta mengimplementasikan.

Salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran online salah satunya adalah membuat kelas maya dengan *google classroom*. *Google classroom* adalah salah satu produk dari google. *Google Classroom* merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki Akun *Google*. Google Classroom memudahkan siswa dan guru agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas. Google Classroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan akun belajar.id yang diperuntukkan bagi guru dan siswa di seluruh Indonesia. Kalau biasanya selama ini dalam pembelajaran guru dan siswa menggunakan akun @gmail, maka sudah saatnya guru dan siswa beralih ke akun @belajar.id. akun belajar.id merupakan akun yang bekerjasama dengan google yang secara khusus dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran. Melalui kerjasama tersebut, penggunaan akun belajar.id akan secara langsung tersikronisasi terhadap berbagai aplikasi pendukung pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dan siswa, misalnya gform, google classroom, google meet, google drive, dan lain sebagainya.

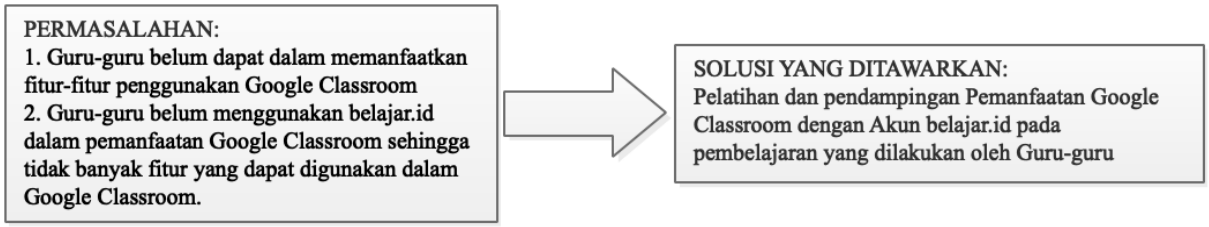
Berdasarkan analisis situasi di sekolah, permasalahan yang muncul adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan google classroom terutama pada akun belajar.id, padahal akun belajar.id memberikan fitur-fitur tambahan yang tidak dapat dilakukan pada akun google biasa.

Dengan menggunakan google classroom guru bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain.

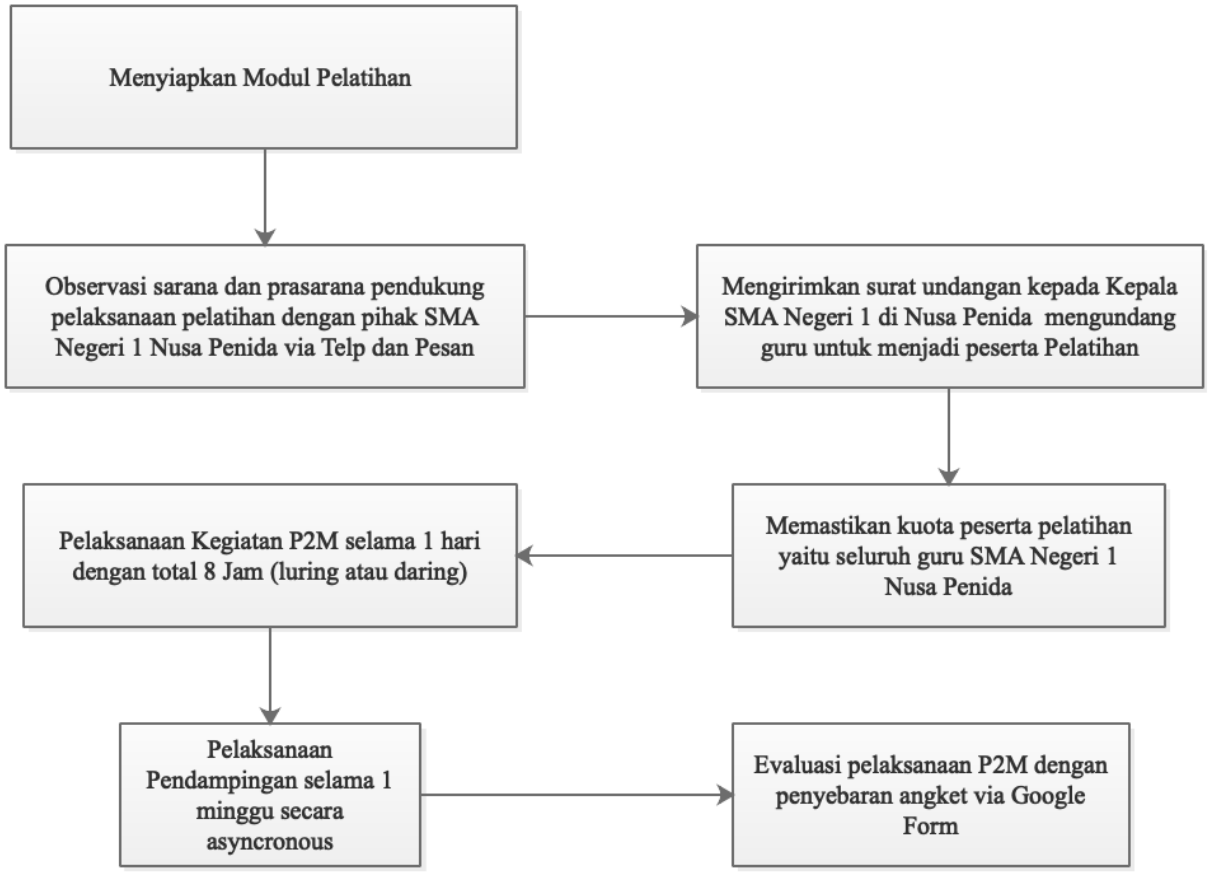
Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru dapat menguasai TIK khususnya google classroom dengan akun belajar.id yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas pada masa pandemic covid-19 (era new normal). Manfaat dari Hasil Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bagi guru-guru SMA di Nusa Penida. Secara lebih eksplisit manfaat kegiatan ini adalah bagi guru, diharapkan guru-guru memperoleh wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi. Bagi penulis, ini adalah bagian dari tugas Tri Dharma dimana dapat membagi pengetahuan terutama yang sesuai dengan bidang ilmu dari penulis sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi masyarakat..

METODE

Bentuk dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pemberian workshop dari dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang muncul pada guru-guru SMA Negeri 1 Nusa Penida. Perencanaan kegiatan PkM ini dirancang pada kerangka pemecahan masalah pada gambar 1. Pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada tahapan kegiatan PkM pada gambar 2.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 2. Tahapan Kegiatan PkM

Mitra yang dipilih adalah SMA Negeri 1 Nusa Penida sebagai tempat pelaksanaan pelatihan dikarenakan memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Berdasarkan hasil diskusi dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Akademik, SMA Negeri 1 Nusa Penida memiliki lab komputer dengan kapasitas mencapai 40 orang. Dengan kapasitas yang cukup besar, dapat memberikan ruangan bagi peserta untuk menjaga jarak sehingga protocol kesehatan tetap dapat dilaksanakan. Selain itu juga, sekolah memiliki akses internet yang sangat memadai sehingga dapat memperlancar kegiatan pelatihan/ workshop dikarenakan modul pelatihan yang diberikan membutuhkan akses internet.

Evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diukur dari tiga hal yaitu produk yang dihasilkan oleh peserta, jumlah kehadiran, dan respon dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Produk yang dimaksud adalah keberhasilan peserta dalam membuat pembelajaran pada google classroom. Jumlah kehadiran peserta diharapkan 42 peserta yang diundang dapat mengikuti kegiatan sampai selesai. Respon peserta diberikan kepada peserta setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan untuk memberikan feedback terhadap pelaksanan pelatihan.

Evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diukur dari tiga hal yaitu produk yang dihasilkan oleh peserta, jumlah kehadiran, dan respon dari peserta terhadap pelaksanaan

kegiatan pengabdian pada masyarakat. Produk yang dimaksud

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pelaksanaan pelatihan yang telah dilaksanakan adalah persiapan PkM, pelaksanaan kegiatan, pendampingan dan evaluasi kegiatan. Pada tahap persiapan, pengabdi melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal dan platform yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pengabdian pada masyarakat. Pengabdi juga perlu memastikan kesediaan fasilitas yang mendukung terlaksananya pengabdian secara online diantaranya adalah ketersediaan computer/laptop dan akses internet.

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan penggalian pemahaman awal terkait dengan penggunaan google classroom, sebagian besar sebanyak 61% mengatakan tidak merasa kesulitan dalam penggunaan google classroom.

Gambar 3. Penggalian Pemahaman Awal Peserta Pelatihan

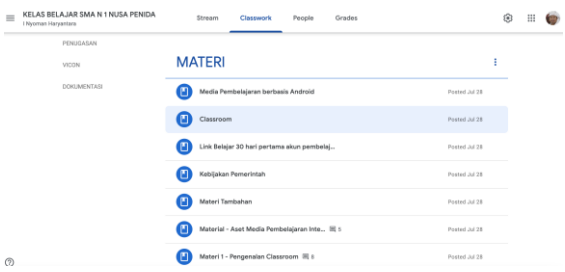
Namun ketika ditanya lebih dalam terkait dengan fitur-fitur yang dimiliki google classroom, banyak dari peserta yang tidak paham dikarenakan akun yang digunakan adalah akun google biasa bukan akun belajar.id yang memang sudah terintegrasi dengan *Google for Education*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam ini adalah pelatihan pemanfaatan google classroom dalam pembelajaran selama satu hari yang kemudian dilanjutkan proses pendampingan dan pengerjaan tugas pembuatan google classroom oleh guru-guru selama satu minggu. Kegiatan diikuti oleh 42 peserta. Walaupun dilaksanakan secara daring, tetapi penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri sangat baik.

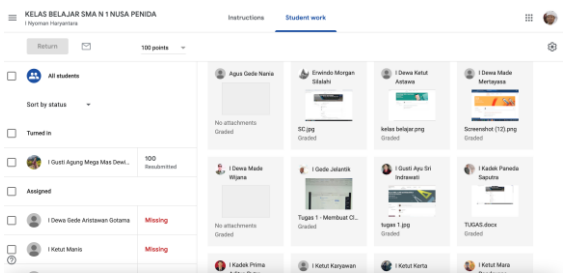
Setelah pelaksanaan workshop, guru-guru diberikan kesempatan untuk mengerjakan tugas. Dari seluruh peserta, ada 30 orang yang mengumpulkan tugas.

(a)

(b)



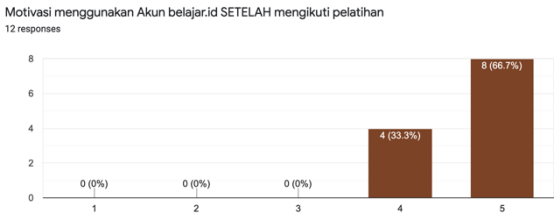
(c)

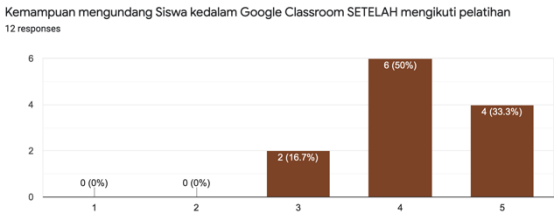


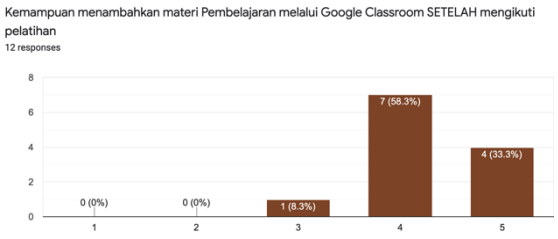
(d)

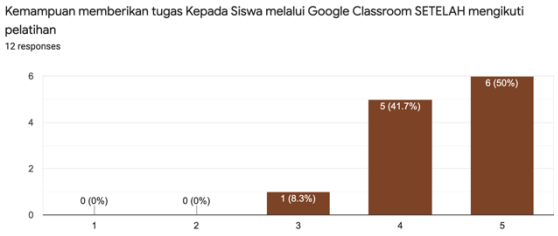
Gambar 4 a), b) Pelaksanaan PkM secara Daring, c) Google Classrom untuk Pembelajaran, d) Guru Mengumpulkan Tugas

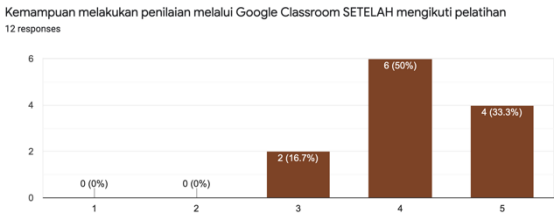
Berdasarkan hasil evaluasi pelaksnaan kegiatan PkM yang disebar melalui google form setelah pelaksanaan pendampingan selama satu minggu, terdapat 12 guru yang memberikan feedback dengan hasil sebagai berikut

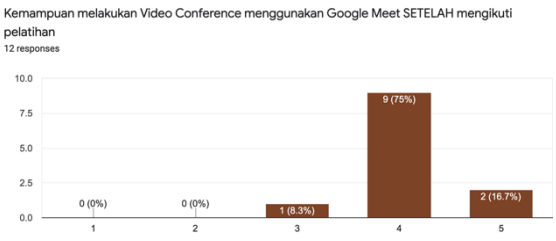


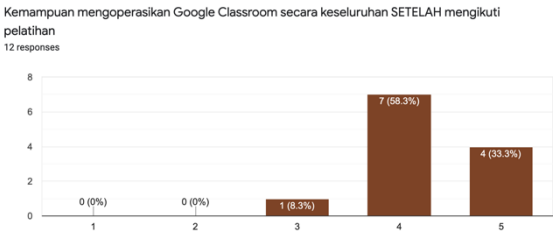












SIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan dan pembahasan program pelatihan ini, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini berlangsung lancar dengan respons dan antusias yang tinggi dari peserta pelatihan, hal ini dapat dilihat dari keseluruhan peserta sebanyak 72% yang menyelesaikan proses PkM sampai dengan selesai. Tujuan dari pelatihan ini adalah agar guru-guru dapat terampil dalam pemanfaatan google classroom terutama menggunakan akun belajar.id. Guru-guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki oleh belajar.id sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan guru-guru di saat pandemic covid-19. Beberapa saran yang diberikan oleh peserta pelatihan meliputi usulan untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan secara berkala (per tahun) dengan topik yang masih mencakup tentang teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Bimosaurus. (2019, Desember). 4 Langkah Panduan Aktivasi "Google Suite for Edu". Retrieved from www.ecampuz.com: https://blog.ecampuz.com/4-langkah-panduan-aktivasi-google-suite-for-edu/

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014).

Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Conference: the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. Hawai.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal TICOM, 5(1).

Kapp, K. (2014, Desember 9). Talking about Gamification. Retrieved from http://karlkapp.com/: http://karlkapp.com/talking-about-gamification-2/

Rahman, S. (2019, Maret 20). Tuntutan sebagai Guru dalam Pembelajaran di Era Milenial. Retrieved from http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/: http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2019/03/tuntutan-sebagai-guru-dalam-pembelajaran-di-era-milenial/P