



PENERAPAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI FASTSTONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Yulia Utami¹, Desi Vinsensia², Awaludin Fitra³, Oktavia Tumangger⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara, Medan, Sumatera Utara,

yuliautami14071990@gmail.com¹), desivinsensia87@gmail.com²), lu-thgayo1983@gmail.com³),

ABSTRAK

Melaksanakan Kegiatan pengabdian masyarakat bagi dosen merupakan salah satu tugas sebagai pelaksanaan Tridarma perguruan tinggi termasuk pelaksanaan pengabdian ini adalah suatu upaya STMIK Pelita Nusantara Medan agar terlaksananya Tridarma perguruan tinggi untuk memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat. Pada pengabdian ini dilakukan pada Sekolah SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir yang mengambil tema Penerapan Google Classroom dengan Menggunakan Aplikasi FastStone sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh yang bertujuan memberikan bekal kemampuan dan pengetahuan dalam hal pengajaran dan pembelajaran online. Mitra telah menggunakan Google Classroom dalam pembelajaran online hanya saja sekedar mengupload materi dan tugas yang diberikan kepada siswa. Hal inilah yang melatarbelakangi pelaksanaan Pengabdian yang berjudul Penerapan Google Classroom dengan Menggunakan Aplikasi FastStone sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir dengan metode ceramah, diskusi dan praktikum langsung. Melalui kegiatan ini, diharapkan ketrampilan dan pemahaman guru meningkat terkait penggunaan aplikasi dalam pembelajaran online.

Kata kunci: Pembelajaran Online, *Google Classroom*, *Fast Stone*.

ABSTRACT

The activity of carrying out community service for lecturers is one of the tasks as the implementation of the Tridarma of higher education including the implementation of this service is an effort of STMIK Pelita Nusantara Medan so that the Tridarma of higher education can be implemented to provide science and technology to the community. This service was carried out at SMP Negeri 2 One Roof STM Hilir which took the theme of Applying Google Classroom by Using the FastStone Application as a Distance Learning Media which aims to provide skills and knowledge in terms of online teaching and learning. Partners have used Google Classroom in online learning, just uploading materials and assignments given to students. This is the background for the implementation of the Service entitled Implementation of Google Classroom by Using the FastStone Application as a Distance Learning Media. This activity was carried out at SMP Negeri 2 One Roof STM Downstream with lecture, discussion and direct practicum methods. Through this activity, it is hoped that the skills and understanding of teachers will increase regarding the use of applications in online learning.

Keywords: Online Learning, *Google Classroom*, *FastStone*.



A. PENDAHULUAN

Selama masa pandemi Covid-19 pemerintah mengeluarkan aturan lockdown dari segala sektor instansi diseluruh wilayah Indonesia. Maka selama lockdown diberlakukan semua pekerjaan dan pembelajaran di alihkan dari rumah dengan sebutan work from home. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di alihkan secara daring dimana pembelajaran mengandalkan internet yang sering disebut E-Learning.

Beberapa peneliti menyatakan bahwa E-learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif e-learning dimanfaatkan, maka mutu belajar mahasiswa akan semakin meningkat pula (Karwati, 2014). Dalam penelitian lainnya penyampaian materi melalui mode e-learning kepada mahasiswa dalam komunikasi pembelajaran dinilai cukup efektif. Hal ini dibuktikan bahwa (1) materi modul tersebut cukup dapat dipahami mahasiswa, (2) materi tulisan, gambar, suara, maupun keserasian ketiganya dalam modul dapat diterima mahasiswa dengan cukup jelas, (3) materi modul banyak cukup menambah pengetahuan mahasiswa, (4) mode e-learning mengarahkan sikap mahasiswa dengan sebagian setuju terhadap materi modul, (5) mode e-learning mendorong tindakan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas dari modul e-learning, melakukan akses internet dan mengkopi berkas atau memfotokopi print out tentang informasi Body Otomotif yang dimiliki temannya, serta menyebarkan sebagian besar pengetahuan yang telah diperoleh dari modul distance learning (Basori. 2014). Beberapa manfaat dari e-learning diantaranya menurut Hartanto adalah dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien karena waktu dan biaya yang dibutuhkan lebih

sedikit. Dengan demikian tidak asing lagi bagi dunia pendidikan dalam melakukan pembelajaran e-learning (Hartanto, 2016).

Namun dalam kenyataannya, pada masa pandemi ini, sebagian besar guru mengeluhkan beratnya proses pembelajaran yang dilakukan secara online (Wahyono et al., 2020). Sebagian mereka ada yang masih menggunakan aplikasi media sosial seperti WhatsApp sebagai media dalam memberikan materi pelajaran. Karena dengan menggunakan whatsapp ini dapat dilakukan dimana saja mengingat bahwa di pedesaan sangatlah minim jaringan internet (Sinerjaya & Fitra, 2021). Pembelajaran semacam ini hanya bisa memberikan pembelajaran satu arah. Hal ini dikarenakan sebagian dari guru kurang memahami teknologi ataupun aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun pembelajaran yang dilakukan secara online dan dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta dapat digunakan dengan smartphone, laptop dan tablet (Fitra et al., 2020).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru-guru SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir diketahui selama kegiatan pembelajaran hanya melakukan during (murid datang kesekolah hanya untuk menyerahkan tugas dan mengambil tugas yang diberikan oleh guru masing-masing bidang studi) dan sebagian guru sudah mengetahui penggunaan aplikasi google classroom sebagai aplikasi pembelajaran online namun masih belum mengetahui aplikasi FastStone. Aplikasi FastStone adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk merekam layar laptop atau layar PC kita sehingga apapun yang tampil di layar laptop kita itulah yang akan terekam dan menjadi video (muryosetyo, 2019). Maka dari itu tim PkM mengambil inisiatif dalam melakukan pelatihan yang berjudul "Penerapan Google Classroom

dengan Menggunakan Aplikasi FastStone sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh”.

B. METODE

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah dan diskusi. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan aplikasi google classroom, lalu aplikasi FastStone. Pengenalan digunakan untuk membantu para guru dalam mengoperasikan fitur-fitur pada google classroom dan FastStone. Kegiatan pelatihan ini bertempat di SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir. Dalam kegiatan ini, SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir memberikan fasilitas ruangan seperti Aula lengkap dengan prasarana seperti infokus dan alat pendukung lainnya yang dapat mendukung kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Setiap guru telah diberikan modul mengenai google classroom dan penggunaan aplikasi faststone sebelum tim menyampaikan materinya. Kegiatan ini dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan sebanyak 2 sesi terdiri dari :

Sesi 1 dilakukan dengan rincian: 60 menit pengenalan aplikasi google classroom

Selama sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi dengan mempraktekkan secara langsung bagaimana peserta mengupload materi, tugas, absensi, mengkoreksi dan pemberian nilai. Jika para peserta mengerjakan latihan kerja sesuai dengan arahan, maka hal inilah yang menjadi indikator dari keberhasilan kegiatan ini. Kemampuan pemahaman peserta dapat dilihat berdasarkan dokumen kerja yang mereka upload secara langsung pada kegiatan pelatihan ini.

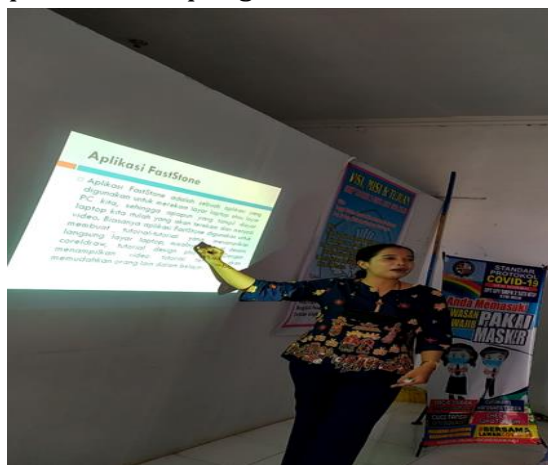
Sesi 2 dilakukan dengan rincian: 60 menit pengenalan aplikasi FastStone. Dan 120 menit membuat dan mengupload video dari materi yang akan diajarkan.

Selama sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi dengan mempraktekkan

secara langsung bagaimana peserta mengupload video dari materi yang akan diajarkan. Jika para peserta mengerjakan latihan kerja sesuai dengan arahan, maka hal inilah yang menjadi indikator dari keberhasilan kegiatan ini. Kemampuan pemahaman peserta dapat dilihat berdasarkan dokumen kerja yang mereka upload secara langsung pada kegiatan pelatihan ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dengan judul Penerapan Google Classroom Dengan Menggunakan Aplikasi Faststone Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh” yang dilaksanakan dimulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB. Kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 19 Juni 2021. Pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi. Pelatihan diberikan kepada guru-guru di SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir yang belum memiliki kemampuan dasar penggunaan google classroom dan aplikasi faststone. Undangan diberikan kepada seluruh guru di SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir. Pada saat terlaksananya kegiatan yang hadir pada kegiatan hanya 8 orang. hal tersebut di karenakan saat kami melalukan kegiatan tersebut sekolah sedang ada pembagian raport, sehingga hanya guru wali kelas yang hadir pada tanggal pelaksanaan pengabdian.



Gambar 1. Kegiatan Ceramah



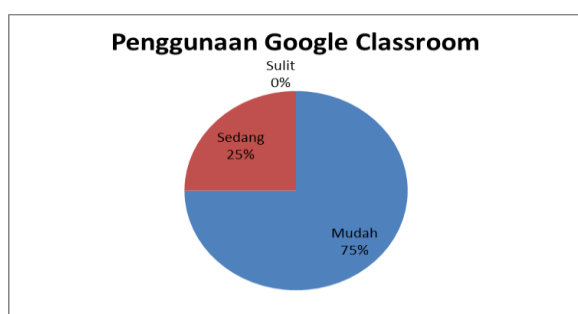
Pada gambar diatas tim PKM memberikan penjelasan tentang pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring.



Gambar 2. Peserta mengikuti kegiatan ceramah

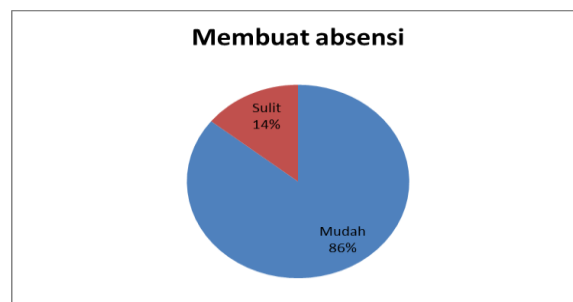
Pada gambar diatas, peserta dengan antusias mendengarkan penjelasan tentang pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi google classroom.

Selama pelatihan berlangsung, para peserta sangat antusias mengikuti arahan tim dosen. Peserta diberikan modul, sehingga peserta dapat mengikuti sesuai materi arahan yang diberikan. Dalam sesi diskusi bertanya mengenai jenis dokumen yang akan diupload, dan pada saat pembuatan presensi mereka bertanya bagaimana melihat siswa yang telah mengisi presensi yang telah dibuat melalui google classroom dan aplikasi faststone bisa digunakan dalam setiap mata pelajaran.



Gambar 3. Penggunaan Google Classroom

Berdasarkan gambar 3, yang menyatakan mudah 75% dalam penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran jarak jauh. Namun yang menyatakan sedang 25% atau 2 orang. Dengan alasan kurang mampu dalam menggunakan aplikasi google classroom.



Gambar 4. Membuat absensi

Berdasarkan gambar 4, yang menyatakan mudah dalam mengabsensi siswa sebesar 86%. Dalam membuat absensi di google classroom dengan bantuan google form, peserta dengan mudah mengabsensi siswa menurut masing-masing kelas. Akan tetapi hanya 14% atau 1 orang yang menyatakan sulit dikarenakan kurang mampu dalam membuat absensi melalui google classroom.

Dari hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini, masih ada peserta yang kurang mampu memahami penggunaan google classroom dalam pembelajaran jarak jauh. Dan tim PKM akan memberikan pendampingan khusus kepada guru yang kurang mampu dalam memanfaatkan aplikasi google classroom selama 2 minggu.



Gambar 5. Kegiatan Diskusi



Pada gambar diatas, tim PKM menjawab pertanyaan peserta dan memberikan solusi permasalahan tentang google classroom



Gambar 5. Foto Bersama

Setelah melaksanakan kegiatan PKM dilaksanakan, tim PKM berkesempatan melakukan foto bersama dengan peserta yang sangat luar biasa dalam membimbing para peserta didik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang bertema Penerapan Google Classroom Dengan Menggunakan Aplikasi Faststone Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: 1) Sebageian besar guru masih sudah paham dan mengetahui aplikasi google classroom dan penggunaannya sebagai media pembelajaran jarak jauh. 2) Meningkatnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran salah satunya penggunaan aplikasi FastStone yang dapat diupload didalam GoogleClassroom.

Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan harus dimiliki oleh pendidik. Dengan demikian pelatihan ini dapat membantu peserta dalam melakukan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Basori. 2014. Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Online dengan Menggunakan Media E-Learning pada Perkuliahan Body Otomotif. *JIPTEK*, Vol 7 No 2.
- Fitra, A., Sitorus, M., Parulian Sinaga, D. C., & Marpaung, E. A. P. (2020). Pemanfaatan dan Pengelolaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengajaran Daring Bagi Guru-Guru SMP. *Jurnal Pengabdi*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.26418/jplp2.km.v3i2.42387>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18. <https://www.muryosetyo.com/2019/05/cara-menggunakan-aplikasi-faststone.html> (diakses tanggal 22/03/2021 pukul 14.25).
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 41–54. <https://doi.org/10.20422/jpk.v17i1.5>
- Sinerjaya, S., Fitra, A. (2021). Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring dengan Whatsapp. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4 (2), 24-32. <https://doi.org/10.32696/jmn.v4i2.152>
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 51–65. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462>