

Workshop Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* Untuk Mengembangkan *Softskill* Guru di Sekolah-Ku YKAKI Makassar

¹⁾Muhammad Rizal Usman*, ²⁾Kristiawati, ³⁾Andi Husniati, ⁴⁾Takdirmin, ⁵⁾Hendrika Dwi Rahayu, ⁶⁾Wahyuni Irawati

^{1,2,3,4,5,6)}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

Email Corresponding: rizal.usman@unismuh.ac.id

| INFORMASI ARTIKEL | ABSTRAK |
|--|--|
| Kata Kunci: Workshop E-learning Google Classroom Softskill Guru | <p>Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengembangkan <i>softkill</i> guru Sekolah-Ku Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar melalui workshop pengembangan <i>e-learning</i> berbasis <i>Google Classroom</i>. Tim pengabdian terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa serta guru yang terlibat dalam pengabdian ini ada 13 orang. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah berupa kegiatan workshop melalui ceramah, diskusi, dan praktikum. Memberikan teori dan praktek tentang <i>Google Classroom</i> kepada para guru melalui workshop secara daring dan luring selama 1 bulan (4 sesi). Pada awal pelatihan, narasumber terlebih dahulu memaparkan apa itu <i>Google Classroom</i> kepada semua peserta. Lalu para peserta diinstruksikan untuk membuat akun <i>Google Classroom</i> terlebih dahulu dengan dipandu oleh Narasumber. Tahap berikutnya, dilakukan pemilihan mata pelajaran untuk menyusun materi ajar dari mata pelajaran yang dipilih, Penyusunan materi ajar meliputi materi PDF, <i>Powerpoint</i>, pembuatan soal atau tes, dan video pembelajaran. Setelah proses penyusunan materi ajar, selanjutnya materi tersebut di unggah di <i>Google Classroom</i>. Setelah melaksanakan workshop dan penyusunan materi ajar maka dilanjutkan dengan pengembangan <i>e-learning</i> berbasis <i>Google Classroom</i> yang dilakukan oleh guru-guru dan dipersentasikan melalui virtual zoom. Selama kegiatan PKM ini berlangsung, terlihat guru-guru sangat antusias mengikuti dari sesi awal sampai akhir, diskusi interaktif terbangun dengan baik karena peserta yang mengikuti sebagian besar belum memahami aplikasi pembelajaran online dan bersemangat untuk dapat memahaminya.</p> |
| | ABSTRACT |
| Keywords: Workshop E-learning Google Classroom Softskill Teacher | <p>The purpose of this service is to develop <i>softkill</i> Sekolah-Ku teacher at the Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar through a development workshop <i>e-learning</i> based <i>Google Classroom</i>. The service team consists of 3 lecturers and 2 students and 13 teachers involved in this service. The method used in this activity is in the form of training. Provide theory and practice about <i>Google Classroom</i> to teachers through online and offline workshops for 1 month (4 sessions). At the beginning of the training, the resource person first explained what it was <i>Google Classroom</i> to all participants. Then the participants were instructed to create an account <i>Google Classroom</i> first guided by the resource person. The next stage, the selection of subjects is carried out to compile teaching materials from the selected subjects. The preparation of teaching materials includes PDF material, <i>Powerpoint</i>, making questions or tests, and learning videos. After the process of preparing teaching materials, then the material is uploaded on <i>Google Classroom</i>. After carrying out the workshop and preparation of teaching materials Then proceed with development <i>e-learning</i> based <i>Google Classroom</i> carried out by teachers which will then be presented via virtual zoom. The teachers were very enthusiastic about participating from start to finish, the interactive discussions were well developed because most of the participants who attended did not understand online learning applications and were excited to be able to understand them.</p> |
| | <p>This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> |



I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 semakin mengarahkan orientasinya pada teknologi. Kampanye-kampanye inovasi dalam pendidikan berbasis ICT selalu digalakan dalam bentuk penggunaan media pembelajaran (Kurniawan et al, 2019). Kemajuan teknologi telah merubah segalanya, termasuk salah satunya di bidang pendidikan. Kaitannya dengan proses pembelajaran saat ini, kemajuan teknologi berpengaruh besar pada praktik pembelajaran di kelas. Bahkan dengan kemajuan teknologi, masalah jarak dan waktu dalam pembelajaran bisa di atasi, misalnya dengan pembelajaran daring menggunakan e-learning (Astusi and Febrian, 2019). Penggunaan e-learning khususnya pada pembelajaran daring memudahkan siswa dalam memanfaatkan waktu belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Siahaan, 2022). Proses pembelajaran daring bertujuan untuk tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup (Hakim, 2016).

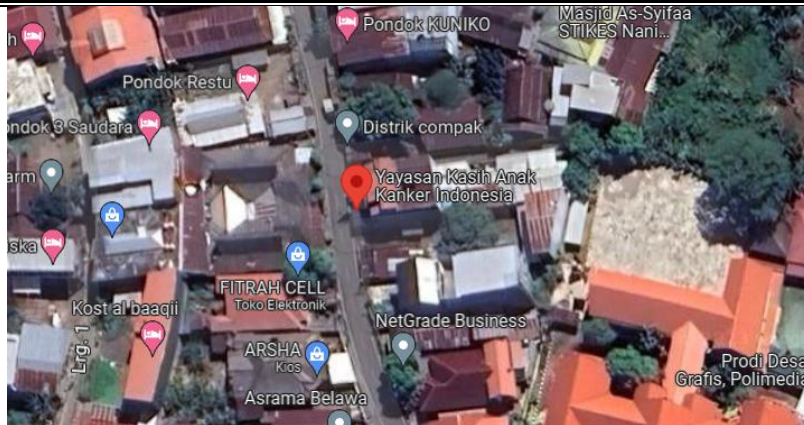
Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Data studi literatur tentang penyampaian materi secara e-learning menunjukkan bahwa tidak semua siswa akan sukses dalam pembelajaran daring (Widyastuti, 2021). Hambatan yang akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara daring meliputi kurangnya guru dalam berinteraksi, penyampaian materi yang kurang dapat dipahami oleh siswa, ketidaksiapan orang tua membimbing anaknya belajar serta kemampuan orang tua untuk membiayai pengeluaran yang lebih banyak untuk internet sebagai sarana belajar daring (Handayani et al, 2020). Guru akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring ketika guru dapat memanfaatkan pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada siswa (Assidiqi and Sumarni, 2020).

Meskipun demikian, setiap permasalahan pasti ada jalan keluarnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka peran perusahaan besar seperti Google seakan-akan memberikan kemudahan dalam segala bidang kehidupan. Termasuk di bidang pembelajaran. Google telah memfasilitasi para guru sebuah fitur yang bernama Google Classroom (Azhar and Iqbal, 2018). Aplikasi ini akan membantu guru dalam menerapkan pembelajaran daringnya. Aplikasi ini sangat gratis dan mudah diperasikan. Google Classroom menjadi solusi bagi guru untuk menerapkan pembelajaran daring yang selama ini terhalang oleh biaya dan peralatan mahal (Wisman et al, 2021).

Namun disayangkan, dengan adanya kemudahan seperti ini yang dijelaskan di atas, realitanya masih sedikit guru yang menggunakan aplikasi ini. Alasan terbesar dalam situasi ini adalah adanya kesenjangan digital di kalangan guru atau serig dikenal dengan gagap teknologi (gaptek) (Zulham, 2013). Masalah tersebut juga dijumpai oleh tim pengabdian pada Sekolah-Ku YKAKI. Berdasarkan informasi yang didapatkan tim pengabdian dengan guru di Sekolah-Ku, guru-guru di sekolah ini belum pernah mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan soft skill dalam hal pengembangan media pembelajaran e-learning. Guru-guru membutuhkan pelatihan untuk terus meningkatkan kapasitas dan kapabilitas yang tercermin dalam tugas sebagai guru profesional dan performa pembelajaran didalam kelas. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah di atas maka tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan soft skill dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif khususnya dalam menggunakan *Google Classroom*, serta keterampilan guru dalam menyampaikan materi maupun bahan ajar melalui media pembelajaran dapat meningkat.

II. MASALAH

Masalah di atas ditemukan oleh tim pengabdian di Sekolah-Ku Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Cabang Makassar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di Sekolah-Ku bahwa belum pernah mendapatkan pendampingan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Guru-guru membutuhkan pendampingan atau pelatihan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi yang tercermin dalam tugas profesional sebagai guru di dalam kelas. Oleh karenanya itu, untuk mengatasi masalah tersebut tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan *softskill* guru dalam mengembangkan *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang nantinya dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Tim pengabdian juga melibatkan mahasiswa dalam kegiatan ini yang bertujuan untuk memberikan pengalaman berkegiatan di luar kampus yang diharapkan dapat meningkatkan *skill* mereka dalam menghadapi era merdeka belajar.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian

III. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk pelatihan pengembangan e-learning berbasis Google Classroom. Kegiatan pelatihan dilaksanakan yang bekerjasama dengan guru-guru di Sekolah-Ku YKAKI Makassar. Jumlah peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah 13 orang guru. Ada beberapa tahapan utama yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan ini, yakni

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan survey dan diskusi terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat pelatihan, serta menetapkan sasaran dalam pelatihan. Pada tahap ini juga tim melakukan koordinasi dengan mitra untuk persiapan pelaksanaan workshop seperti mitra membantu menyediakan sarana untuk mendukung kelancaran kegiatan tersebut. Selain itu tim pengabdian akan mempersiapkan materi workshop dan narasumber yang dibutuhkan dalam kegiatan tersebut. Mahasiswa yang dilibatkan juga akan diberikan pembekalan terkait tugas yang harus dilakukan selama kegiatan berjalan

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini pengabdian beserta mitra bekerjasama untuk menyukseskan workshop tersebut. Adapun kegiatan workshop akan dilakukan 4 sesi dalam waktu 4 minggu. Sesi pertama adalah berupa teori dan pengenalan Google Classroom, sesi kedua adalah penyusunan bahan ajar seperti e-book, powerpoint, quiz, dan soal, sesi ketiga adalah kegiatan praktek atau pendampingan pengembangan media e-learning berbasis Google Classroom kemudian akan dilakukan follow up oleh tim pengabdian untuk melihat progres media yang sudah dibuat. Target prototype media e-learning yang akan dihasilkan minimal 5 buah media yang selanjutnya akan dipresentasikan dalam kegiatan forum komunikasi guru (FKG). Hasilnya akan dimanfaatkan oleh sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran e-learning berbasis Google Classroom.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini merupakan kegiatan evaluasi dan pelaporan. Tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi terkait kegiatan workshop yang telah dilakukan. Pada tahap ini, tim pengabdian akan membuat laporan kegiatan, melakukan publikasi baik pada jurnal, media massa, maupun media elektronik berupa video kegiatan yang akan diunggah ke channel youtube.

Mitra dalam hal ini juga merupakan koordinator di Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar akan berperan aktif dan berpartisipasi dalam membantu mengawasi dan menjadi perantara tim pengabdian dengan pihak sekolah agar kegiatan workshop dapat berjalan dengan lancar. Adapun kegiatan evaluasi dan monitoring terkait pelaksanaan program dilakukan oleh LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai lembaga yang menaungi seluruh kegiatan penelitian dan pengabdian dosen. Untuk rencana keberlanjutan program akan dilanjutkan oleh FKG Sekolah-Ku YKAKI Makassar dengan tetap mengembangkan prototype media e-learning berbasis Google Classroom yang lebih inovatif untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah ini.

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan 3 orang dosen Universitas Muhammadiyah Makassar, 1 orang mitra, dan 2 orang mahasiswa. Adapun tugas ketua dalam pengabdian ini

adalah mengorganisasi seluruh kegiatan pelaksanaan pengabdian mulai dari perencanaan, penyusunan draf proposal, pelaksanaan kegiatan, penyusunan laporan, serta publikasi. Sedangkan anggota pengusul bertugas membantu ketua dalam melaksanakan kegiatan workshop, membuat laporan dan mempublikasikan kegiatan di berbagai media baik jurnal, media massa maupun channel youtube. Adapun tugas mahasiswa yang terlibat adalah membantu tim selama pelaksanaan kegiatan, baik urusan administrasi, perlengkapan maupun dokumentasi. Kegiatan pengabdian ini dapat direkognisi oleh mahasiswa sebanyak 2 sks setara dengan mata kuliah PLP dasar atau magang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

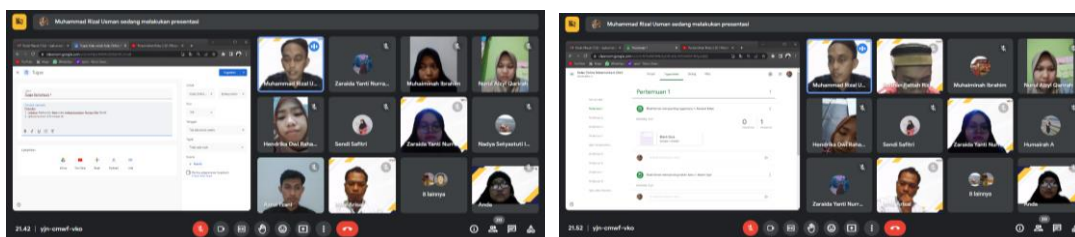
Pelaksanaan workshop pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom* untuk mengembangkan *softskill* Guru di Sekolah-Ku Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar dilaksanakan pada tanggal 13, 14, 27 Maret 2023 dilakukan secara luring dan daring. Pengabdi menggunakan dua bentuk workshop karena pertimbangan beberapa guru tidak dapat menghadiri secara luring disebabkan di lokasi pengabdian masih dalam kondisi menjaga jarak, sehingga tim pengabdi berinisiatif melaksanakan kegiatan workshop secara luring dan daring agar guru-guru yang tidak sempat ikut dapat menerima materi dan ilmu melalui virtual meeting. Dengan kondisi seperti ini, tidak menyurutkan antusiasme guru-guru dalam mengikuti workshop tersebut. Terdapat 13 orang guru yang mengikuti kegiatan secara luring dan daring kegiatan ini. Berikut disajikan gambar pelaksanaan kegiatan di Sekolah-Ku Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa workshop atau pelatihan pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom* untuk meningkatkan *softskill* dan menunjang kegiatan belajar mengajar guru di Sekolah-Ku YKAKI Makassar. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Senin 13 Maret 2023 pada pukul 09.00 sampai dengan 12.30 WITA secara luring yang bertempat di YKAKI Makassar diikuti oleh 13 (tiga belas) guru, 3 orang tim pengabdi, dan 2 mahasiswa. Adapun peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



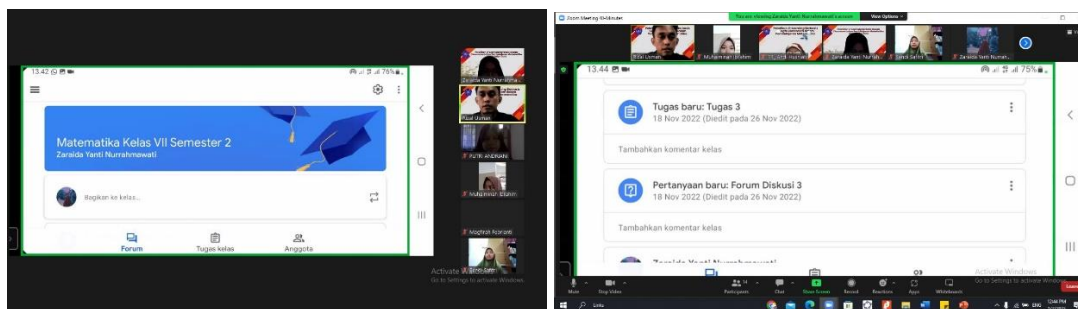
Gambar 2. Pelaksanaan Workshop Secara Daring

Sebelum penyampaian materi pelatihan, acara dibuka oleh Ketua Tim Pengabdi yaitu Muhammad Rizal Usman, M.Pd dan dilanjutkan sambutan dari Ketua YKAKI Makassar yaitu Ibu Nurul Hijeriyati, S.Pd. Selanjutnya acara dimulai dengan penjelasan mengenai aplikasi *Google Classroom* dan contoh penyusunan materi/bahan ajar di *Google Classroom*. Hari Selasa 14 Maret 2023 kegiatan pengabdian dilakukan secara daring. Sesi ini tim pengabdi menyampaikan materi terkait penyusunan bahan ajar. Peserta memilih mata pelajaran yang sesuai dengan bidangnya masing, Penyusunan bahan ajar meliputi materi PDF, *Powerpoint*, pembuatan soal atau tes, dan video pembelajaran.



Gambar 3. Pelaksanaan Workshop Secara Luring

Setelah melaksanakan workshop dan penyusunan bahan ajar, di tanggal 27 Maret 2023 dilanjutkan dengan sesi pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom* dilakukan oleh guru-guru atau peserta pengabdian yang selanjutnya mempresentasikan hasil pekerjaannya melalui virtual zoom. Berikut disajikan pelaksanaan presentasi hasil praktek pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom* oleh guru-guru.



Gambar 4. Presentasi Peserta Hasil Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Google Classroom*

Dalam kegiatan workshop pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom*, peserta sangat antusias mengikuti dari awal sampai akhir, diskusi interaktif terbangun dengan baik karena peserta yang mengikuti sebagian besar belum memahami aplikasi pembelajaran online dan bersemangat untuk dapat memahaminya. Hal ini sejalan dengan pengabdian yang dilakukan oleh Agus et al (2020), mendapatkan tanggapan yang positif dari peserta pelatihan, hal ini dapat dilihat dari keseriusan mengerjakan praktikul dan hampir 90% peserta pelatihan berhasil membuat kelas pembelajaran online sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Kegiatan workshop yang dilakukan, sebagian besar guru sudah fasih dalam memahami langkah-langkah penggunaan *Google Classroom* jadi lebih mudah peserta memahami materi yang disampaikan.

Ketua Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar sangat berterima kasih dan mengapresiasi kegiatan workshop yang dilakukan oleh tim pengabdian karena telah membantu pengelola dalam memperkenalkan *Google Classroom*. Tim Pengabdian juga menyarankan kepada guru-guru di Sekolah-Ku agar menceritakan dan memahami aplikasi *e-learning* lainnya dalam mengembangkan *softskill* guru. Tim Pengabdian berharap dapat kembali di lain waktu untuk memperkenalkan aplikasi-aplikasi *e-learning* lainnya agar *soft skill* guru semakin baik dan menghasilkan anak bangsa yang cerdas dan berdaya saing.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil workshop pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan sangat antusias dan bersemangat mengikuti workshop pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dapat dilihat dengan keseriusan peserta dalam melaksanakan praktikum, diskusi sangat aktif dalam setiap sesinya. Dalam pelatihan ini, secara garis besar semua guru mampu menerima dengan baik dan responsif dalam penggunaan *Google Classroom* untuk *e-learning*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M Unismuh Makassar) yang telah memberikan kepercayaan kepada tim pengabdian sebagai salah satu pemenang hibah internal untuk skim pengabdian masyarakat sehingga tim pengabdian dapat melaksanakan kegiatan ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 298-303).
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended learning: Studi efektivitas pengembangan konten e-learning di perguruan tinggi. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 104–119.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52–66.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. 2, 1–6.

-
- Hamdani, A. U., Suryadi, L., Harsanto, K., & Broto, S. (2020). Pelatihan Penggunaan Google Class Room Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Bagi Guru Smk Muhammadiyah 9 Jakarta. *Ikra-Ith Abdimas*, 3(1), 95-100.
- Handayani, T., Khasanah, H. N., Yosintha, R., Tidar, U., Artikel, H., Tegalarum, D., & Tegalarum, D. (2020). Pendampingan Belajar Di Rumah Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar Terdampak Covid-19. *Abdipraja: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 107–115.
- Kurniawan, B., Idris, I., Purnomo, A., Wiradimadja, A., & Sukanto, S. (2019). Using Broadcasting Learning Design to Enhance Student's Experiential Skill. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(16), 172–180.
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & Idris. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Matapelajaran IPS. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1), 1 – 9.
- Siahaan, B. L. (2022). The Effectiveness of Using Google Classroom for Self-Directed Learning (SDL) Students in Learning English. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4301–4310. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2841>
- Widyastuti, A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Daring Luring, BdR. Elex Media Komputindo.
- Wisman., Sufiyandi., & Fadhli, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Google Form dan Google Classroom Bagi Guru SMA 8 Kota Bengkulu Sebagai Solusi Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Abdi Reksa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 16 -21.
- Zulham, Muhammad. (2013). Kesenjangan Digital di Kalangan Guru SMP (Studi Deskriptif Mengenai Kesenjangan Aksesibilitas dan Kapabilitas Teknologi Informasi di Kalangan Guru SMP Kecamatan Krian) (Skripsi, UNIVERSITAS AIRLANGGA). Retrieved from <http://lib.unair.ac.id>