

MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MENYENAGKAN MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM DI SMPN 1 KAYANGAN LOMBOK UTARA

Abdul Wahab

Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu

aw121283@gmail.com

Abstract

The program "Creating Fun Learning Media using Google Classroom at SMPN 1 Kayangan, North Lombok" aims to improve the effectiveness of learning by utilizing modern technology. Involving teachers and students in utilizing Google Classroom as an interactive learning platform, this program focuses on creating fun learning media, integrating technology and creativity in the teaching and learning process. By this approach, it is expected to stimulate students' interest in learning, increase participation, and strengthen the effectiveness of education at SMPN 1 Kayangan, North Lombok.

Keywords: *Learning media, fun, google classroom, effectiveness.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi masa depan. Melalui pendidikan yang inovatif dan berorientasi pada teknologi, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan efektif. Pada era digital ini, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, program "Membuat Media Pembelajaran Menyenangkan menggunakan Google Classroom di SMPN 1 Kayangan, Lombok Utara" diinisiasi sebagai respons terhadap tantangan tersebut. SMPN 1 Kayangan, Lombok Utara, sebagai institusi pendidikan, berkomitmen untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa. Namun, masih terdapat kendala dalam mengoptimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran, seperti keterbatasan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah inovatif untuk merespons kebutuhan ini. Program ini didesain untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan *Google Classroom* sebagai platform utama.

Google Classroom tidak hanya menyediakan ruang virtual untuk distribusi materi, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari program ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 1 Kayangan dengan menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif melalui *Google Classroom*. Dengan demikian, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar, meningkatkan pemahaman materi, dan merangsang kreativitas dalam menyerap pengetahuan.

Google Classroom akan menjadi platform sentral dalam implementasi program ini. Sebagai wadah berbasis *cloud*, *Google Classroom* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan lebih dinamis, menyediakan tugas daring, dan mendukung

interaksi dua arah antara guru dan siswa. Selain itu, fitur-fitur seperti forum diskusi dan pengumpulan tugas secara daring akan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Proses pengembangan media pembelajaran akan melibatkan kolaborasi antara guru dan tim pengembang. Pemanfaatan alat-alat kreatif seperti gambar, video, dan quiz interaktif akan menjadi bagian integral dari pembuatan materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, pendekatan diferensiasi akan digunakan untuk memastikan bahwa materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan beragam siswa. Kegiatan pelatihan dan pendampingan akan diberikan kepada guru untuk memastikan penguasaan mereka terhadap Google Classroom dan penggunaan efektifnya dalam pembelajaran. Dukungan teknis dan pedagogis akan terus diberikan selama dan setelah implementasi untuk memastikan keberlanjutan program.

Evaluasi akan dilakukan secara berkala untuk mengukur dampak program terhadap pembelajaran dan partisipasi siswa. Hasil evaluasi akan menjadi dasar untuk perbaikan terus-menerus dan penyesuaian program agar tetap relevan dan efektif. Dengan merancang dan mengimplementasikan program ini, diharapkan bahwa SMPN 1 Kayangan dapat menjadi wadah pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Program ini bukan hanya tentang menghadirkan teknologi modern ke dalam kelas, tetapi juga tentang merespons kebutuhan dan minat siswa dengan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang tepat dalam pelaksanaan program "Membuat Media Pembelajaran Menyenangkan menggunakan Google Classroom di SMPN 1 Kayangan, Lombok Utara" sangat penting untuk mencapai tujuan program dengan efektif. Berikut adalah langkah-langkah dan metode yang dapat diambil:

1. Analisis Kebutuhan dan Konteks:
Sebelum memulai, lakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan konteks di SMPN 1 Kayangan. Pahami kebutuhan siswa, kemampuan teknologi yang tersedia, dan tantangan yang dihadapi guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Pelatihan Awal untuk Guru:
Berikan pelatihan awal kepada guru terkait dengan penggunaan *Google Classroom*. Pastikan bahwa mereka memiliki pemahaman yang mendalam tentang fitur-fitur *Google Classroom*, cara membuat materi pembelajaran yang menarik, dan kemampuan untuk mengelola kelas secara efektif melalui platform tersebut.
3. Perancangan Materi Pembelajaran Interaktif:
Libatkan tim pengembang dan guru dalam perancangan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Gunakan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan audio untuk meningkatkan daya tarik materi. Sesuaikan konten pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku.
4. Pengembangan Konten:
Tim pengembang dapat memulai proses pengembangan konten sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Proses ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran,

penyesuaian konten sesuai dengan karakteristik siswa, dan pengujian awal untuk memastikan kelayakan materi.

5. Implementasi *Google Classroom*:

Setelah materi pembelajaran siap, guru dapat mulai mengimplementasikan *Google Classroom*. Membuat kelas virtual, menambahkan siswa, dan memposting materi pembelajaran menjadi langkah awal. Pastikan guru dan siswa sudah memiliki akses yang memadai ke *Google Classroom*.

6. Pelibatan Siswa melalui *Google Classroom*:

Dorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam *Google Classroom*. Gunakan fitur forum diskusi untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan guru. Berikan tugas daring yang menantang dan memotivasi siswa untuk berpikir kreatif.

7. Monitoring dan Evaluasi:

Lakukan pemantauan secara teratur terhadap perkembangan implementasi *Google Classroom*. Gunakan alat evaluasi untuk mengukur tingkat partisipasi siswa, pemahaman materi, dan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

8. Pelatihan Lanjutan dan Pendampingan:

Sediakan pelatihan lanjutan dan pendampingan kepada guru yang membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Dukungan teknis dan pedagogis harus tersedia untuk menjawab pertanyaan, menangani kendala, dan memastikan kelancaran proses pembelajaran.

9. Umpan Balik dan Perbaikan:

Dapatkan umpan balik dari guru dan siswa mengenai pengalaman menggunakan *Google Classroom*. Gunakan umpan balik ini untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam pelaksanaan program.

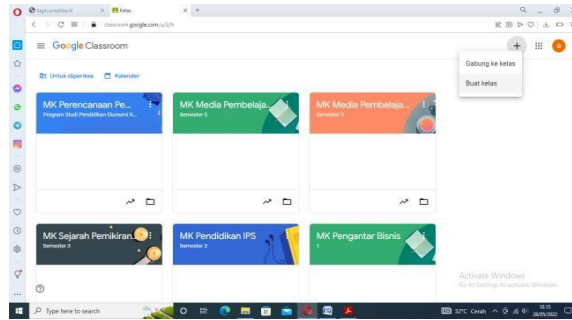
10. Dokumentasi dan Publikasi Hasil:

Dokumentasikan seluruh proses dan hasil dari program. Publikasikan keberhasilan dan pembelajaran yang diperoleh untuk memotivasi dan berbagi pengalaman dengan pihak-pihak terkait.

Dengan mengikuti langkah-langkah diatas, diharapkan program "Membuat Media Pembelajaran Menyenangkan menggunakan *Google Classroom* di SMPN 1 Kayangan, Lombok Utara" dapat berjalan dengan efektif, mencapai tujuan, dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *Google Classroom* ini diawali dengan pemberian materi tentang berbagai macam jenis pembelajaran yang berbasis teknologi atau platform media pembelajaran online yang ada saat ini. Tentu sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa juga tidak mengalami kendala dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.



Gambar 1. Tampilan Google Classroom

Sebelum masuk ke tahap praktik, pembicara memberikan materi tentang media pembelajaran Google Classroom dan perbedaannya dengan media pembelajaran online lainnya. Setelah dilakukannya pemberian materi kemudian dilanjutkan dengan pemberian pelatihan penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran bagi guru. Google Classroom sangat membantu para guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada para peserta didik karena bahan ajar yang digunakan bisa diupload dan didownload oleh siswa. Demikian juga yang diungkapkan oleh bahwa google classroom sebagai sarana kegiatan belajar antara guru dengan peserta didik tanpa tatap muka langsung sehingga lebih efektif serta dapat menghemat waktu dan tempat. Pelatihan yang dilakukan meliputi membuka google classroom kemudian membuat kelas serta membagi materi di dalam google classroom dan mendownload tugas dari siswa serta cara penilaian tugas. Pada pelatihan ini juga dilakukan tahap dialog tentang pelatihan media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta dalam hal ini guru-guru SMPN 1 Kayangan Lombok Utara untuk bertanya, bertukar pendapat, menyampaikan ide dan gagasan yang diperlukan dan bertukar pengalaman mengenai kesulitan dalam memahami media pembelajaran yang digunakan selama pelatihan berlangsung. Antusiasme para peserta sangat tinggi pada saat pelatihan berlangsung. Hal ini nampak dari semangat guru untuk mencoba berbagai menu yang disediakan oleh google classroom. Selain itu ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan dari peserta pada saat pelatihan berlangsung serta beberapa masukan yang disampaikan peserta di setiap sesi pelatihan.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan

Pada pelatihan ini juga dilakukan tahap dialog tentang pelatihan media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta dalam hal ini guru-guru SMPN 1 Kayangan Lombok Utara untuk bertanya, bertukar pendapat, menyampaikan ide dan gagasan yang diperlukan dan bertukar pengalaman mengenai kesulitan dalam memahami media pembelajaran yang digunakan selama pelatihan berlangsung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan nama kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Google Classroom Pada Guru SMPN 1 Kayangan Lombok Utara ini memberikan dampak positif terutama bagi para guru karena dari pelatihan ini semua guru dengan mudah membuat media pembelajaran Google Classroom ataupun media pembelajaran yang berbasis teknologi lainnya yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti ini akan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

SIMPULAN

Implementasi Google Classroom telah membawa perubahan signifikan dalam kualitas pembelajaran di SMPN 1 Kayangan. Media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Ini menciptakan atmosfer yang kondusif untuk pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian, Google Classroom mendorong partisipasi aktif siswa melalui forum diskusi, tugas daring, dan interaksi langsung dengan materi. Siswa menjadi lebih antusias dan proaktif dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan dinamika kelas yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan individu. Selanjutnya, Guru dan siswa di SMPN 1 Kayangan telah mengalami peningkatan keterampilan teknologi melalui penggunaan Google Classroom. Pelatihan awal dan dukungan berkelanjutan telah membantu mereka mengoptimalkan fitur-fitur platform tersebut untuk kebutuhan pembelajaran, membuka peluang baru dalam pendekatan dan metode pengajaran. Dengan demikian, Google Classroom menjadi wadah kolaborasi yang efektif antara guru dan siswa. Kolaborasi ini tidak hanya terbatas pada kelas, tetapi juga memperluas ruang pembelajaran ke dunia maya. Guru dapat memberikan umpan balik secara real-time, sementara siswa dapat berbagi ide dan pengalaman secara lebih terbuka.

Oleh sebab itu, "Membuat Media Pembelajaran Menyenangkan menggunakan Google Classroom di SMPN 1 Kayangan, Lombok Utara" berhasil menciptakan perubahan positif dalam pembelajaran. Google Classroom bukan hanya menjadi alat teknologi semata, tetapi juga menjadi katalisator dalam membentuk pembelajaran yang lebih inklusif, interaktif, dan menyenangkan di SMPN 1 Kayangan. Keberhasilan ini memberikan pandangan positif tentang masa depan pembelajaran yang lebih modern dan adaptif.

SARAN

Adapun Saran dalam kegiatan "Membuat Media Pembelajaran Menyenangkan menggunakan Google Classroom di SMPN 1 Kayangan, Lombok Utara" dapat

mencakup beberapa aspek kunci untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. **Pelatihan Lanjutan:**
Melakukan pelatihan lanjutan secara berkala untuk guru agar mereka tetap terupdate dengan perkembangan terbaru di Google Classroom dan dapat mengoptimalkan fitur-fitur baru yang mungkin muncul. Pelatihan ini dapat dilakukan secara internal oleh tim pengembang atau melibatkan ahli dari luar.
2. **Pendampingan dan Mentoring:**
Menyediakan program pendampingan dan mentoring untuk guru yang mungkin memerlukan bimbingan tambahan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Guru senior atau ahli pendidikan teknologi dapat berperan sebagai mentor untuk memberikan dukungan dan panduan.
3. **Pengembangan Materi yang Lebih Kreatif:**
Terus mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Melibatkan siswa dalam proses kreatif pembuatan materi dapat menjadi ide bagus untuk meningkatkan daya tarik dan relevansi materi pembelajaran.
4. **Penilaian Formatif dan Sumatif:**
Mengimplementasikan sistem penilaian yang mengintegrasikan Google Classroom. Memanfaatkan fitur penilaian formatif dan sumatif di platform ini dapat memberikan informasi yang lebih lengkap tentang perkembangan siswa dan efektivitas pembelajaran.
5. **Partisipasi Orang Tua:**
Mendorong partisipasi orang tua dalam penggunaan Google Classroom. Memberikan informasi kepada orang tua tentang cara mengakses platform, mengikuti perkembangan anak mereka, dan mendapatkan umpan balik dari mereka dapat meningkatkan kolaborasi antara sekolah dan orang tua.
6. **Pengembangan Komunitas Pembelajaran:**
Membentuk komunitas pembelajaran yang aktif di antara guru dan siswa. Menggunakan forum diskusi atau grup khusus di Google Classroom dapat membantu dalam pertukaran ide, saran, dan dukungan antar anggota komunitas.
7. **Evaluasi Periodik dan Perbaikan Berkelanjutan:**
Melakukan evaluasi periodik terhadap efektivitas program. Menganalisis data partisipasi, hasil ujian, dan umpan balik siswa dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam tentang keberhasilan program serta area yang perlu perbaikan.
8. **Pengembangan Konten Multimodal:**
Menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai format multimodal, seperti video, gambar, dan teks. Hal ini dapat memberikan variasi dan mendukung berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan daya serap materi.
9. **Penelitian dan Inovasi:**
Mendorong penelitian dan inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Melibatkan tim pengembang dan guru dalam eksperimen dengan metode pembelajaran baru dan mengadopsi praktik terbaik dari penelitian pendidikan dan teknologi.
10. **Perluasan Penerapan ke Mata Pelajaran Lain:**

Merencanakan perluasan penerapan Google Classroom ke mata pelajaran lain di sekolah. Mengidentifikasi mata pelajaran yang dapat memanfaatkan platform ini untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Wijaya, Andri dan Aliyanto, Arif. (2016). Analisis Kegunaan dan Kemudahan Terhadap Penggunaan Google Apps for Education. Seminar Nasional Inovasi dan Aplikasi Teknologi di Industri (SENIATI) 2016. ISSN: 208-4218. Malang: Institut Teknologi Nasional.
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020.
- Subekti, S A., & Kurniawati A L. (2020). Pelatihan Mendiasain Pembelajaran Daring Menarik Selama Masa Pandemi Covid-19 Dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (4), 588-595.
- Awal, R., Wahyuni, S., & Sari, M. (2019). Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo bagi guru SMP dan SMA Smart Indonesia Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 (1), 69–75.
- Vieira, I., Lopes, A.P., & Soares, F. (2014). Potensi manfaat penggunaan video di pendidikan tinggi. Dalam Prosiding konferensi EDULEARN14 (hlm. 07500756). IATED Publications.
- Azarnoosh, M. (2013). Peer assessment in an EFL konteks: Sikap dan bias persahabatan. *Pengujian Bahasa di Asia*, 3 (11), 1–10.
- Izati, R. A. (2018). Pengaruh bias persahabatan terhadap penilaian teman sejawat di kelas EFL. *PERTAHANKAN*, 6(2), 52–59