

PELATIHAN DESAIN PEMBELAJARAN KREATIF MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM

Jurnal Pengabdian Masyarakat Edumi
e-ISSN 2808-8905
Januari, 2022, Vol. 1 (1), 27-33

Sri Hapsari¹ (*)

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Nur Amega Setiawati²

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Abdul Munir³

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

| Received | Revised | Accepted | Published |
|------------|-----------------|-----------------|---------------|
| Juli, 2021 | September, 2021 | September, 2021 | Januari, 2022 |

Abstract

The implementation of online learning during the covid pandemic encourages teachers to have technological literacy. In this training, teachers are introduced to how to use google classroom as a learning management system. The training material was delivered through a zoom meeting which was attended by teachers at Purnama 2 Jakarta Vocational School. The results obtained were that participants were more prepared to use creative learning media by utilizing google classroom which had an impact on the learning process.

Pelaksanaan pembelajaran daring selama pandemi covid mendorong guru untuk memiliki literasi teknologi. Dalam pelatihan ini, guru diperkenalkan bagaimana menggunakan google classroom sebagai sistem manajemen pembelajaran. Materi pelatihan tersebut disampaikan melalui zoom meeting yang dihadiri oleh para guru di SMK Purnama 2 Jakarta. Hasil yang diperoleh adalah peserta lebih siap menggunakan media pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan google classroom yang berdampak pada proses pembelajaran.

Keywords: online learning, google classroom, technological literacy.

How to Cite: Hapsari, S, Setiawati, N.A, Munir, A. (2021). Pelatihan desain pembelajaran kreatif menggunakan google classroom. Edumi: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01 (01): 30-36.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang diselenggarakan sekolah diharapkan mampu mengembangkan potensi siswa agar memiliki kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk mengembangkan potensi ini, diperlukan peran guru sebagai sumber belajar dalam arti guru berperan dalam menyampaikan materi pelajaran. Maka guru menjadi komponen penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran perlu didesain sedemikian rupa yang dapat menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan sebagai obyek. Siswa dihargai ide-idenya, pendapatnya, dan diberikan kesempatan untuk bertanya, karena pada hakikatnya dalam proses pembelajaran ini ada interaksi guru dengan siswa. Guru harus bijak dan pintar membaca situasi kelas sehingga situasi yang terbangun adalah suasana belajar yang menyenangkan, artinya diperlukan kesiapan guru untuk merancang pembelajaran.

Kesiapan guru meliputi aspek pedagogi, psikologi, dan sosial, termasuk kesiapan mampu mengetahui potensi siswa (Mumpuniarti & Lestari, 2018). Mengetahui potensi siswa dengan baik

membutuhkan waktu yang tidak singkat. Dalam pengenalan potensi siswa ini, dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Maka proses pembelajaran yang dilakukan harus memberikan kesempatan siswa untuk aktif. Namun sayangnya, masih banyak guru yang mengajar secara konvensional dan proses pembelajaran belum memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengembangkan potensinya.

Observasi yang dilakukan di SMK Purnama 2 Jakarta pada saat pembelajaran online melalui zoom meeting (Januari, 2021), keaktifan siswa cenderung kurang sehingga kurang maksimal dalam mengembangkan dan meningkatkan kompetensi dan kreativitas siswa. Dari hasil observasi tersebut, kesiapan guru sangat diperlukan dalam merancang pembelajaran yang kreatif. Bila dikaitkan dengan kondisi pandemi saat ini, maka pembelajaran kreatif juga memuat kesiapan guru dalam memanfaatkan media daring. Kesiapan guru ini menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Kesiapan guru meliputi kesiapan untuk mengajar, pengembangan kompetensi profesional, hubungan kolaboratif antar guru, memiliki kompetensi (Myers, 2014b).

Guru mau harus mau dan mampu memanfaatkan media dalam jaringan (media daring) maka kesiapan guru meliputi kesiapan sumber daya manusia baik guru maupun siswa dalam penggunaan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran kreatif memiliki beberapa karakteristik yakni keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam proses pembelajaran; siswa didorong untuk mengkonstruksikan sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi, atau percobaan; siswa diberikan kesempatan untuk bertanggungjawab menyelesaikan tugas bersama; harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri (Wena, 2009).

Untuk mewujudkan strategi pembelajaran kreatif tersebut, guru harus mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal. Potensi yang dimiliki oleh siswa ini bersifat unik, maka perlu upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi ini. Guru dapat menggali potensi ini melalui pembelajaran aktif kreatif di kelas. Dengan demikian, penggunaan media sangat diperlukan dan memiliki peran penting dalam meningkatkan proses dan hasil pengajaran yang berkenaan dengan taraf kreativitas berpikir (Maghfirah dkk, 2017).

Seiring dengan pandangan futuristik, maka ragam media pembelajaran pun berkembang terutama berkaitan dengan tuntutan pembelajaran dalam jaringan (daring). Berbagai media daring mewarnai kegiatan proses pembelajaran. Bahkan setiap guru maupun sekolah dapat menggunakan platform media daring yang berbeda.

Selain itu, menyikapi kondisi pandemi covid yang hingga kini masih masih dihadapi, diberlakukan pembelajaran daring di sekolah berdasarkan Keputusan Gubernur DKI Jakarta No. 759 tahun 2021 tentang perpanjangan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat berbasis mikro, Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta No. 646 tahun 2021 tentang Penghentian sementara kegiatan di satuan pendidikan pada masa perpanjangan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat berbasis mikro, dan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta No. 531 tahun 2021 tentang Kalender Pendidikan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka penulis bermaksud melakukan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pada guru agar dalam mendesain pembelajaran kreatif menggunakan media daring. Adapun media daring yang diajarkan dengan menggunakan google classroom.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara online melalui zoom meeting yang dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2021 pukul 10:30 WIB sampai pukul 12:30 WIB yang diikuti 20 guru di SMK Purnama 2 Jakarta. Kegiatan ini dilakukan dengan 3 (tiga) langkah-langkah persiapan, pelaksanaan, dan dampak pelatihan. Persiapan diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra, peserta, dan waktu pelaksanaan. Pada saat pelaksanaan, tim dibantu oleh narasumber luar yakni ibu Santi Yuliana, M.Pd. dengan memberikan materi pembelajaran kreatif dengan menggunakan google classroom.

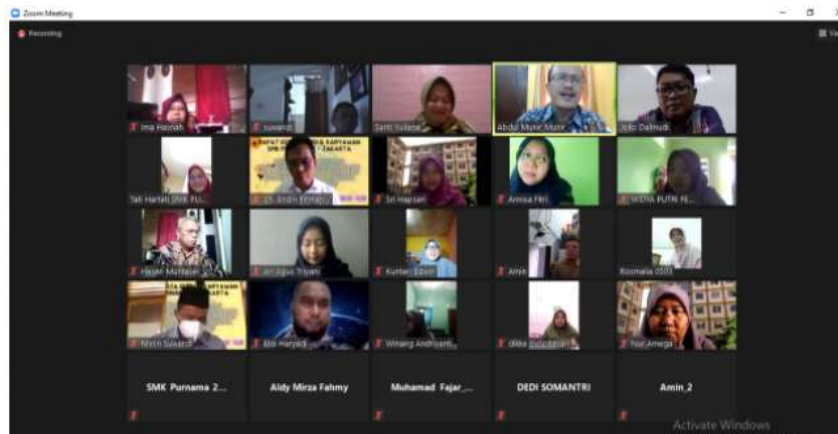
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Guru-guru yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari 52,1% guru yang sudah lulus sertifikasi guru terdiri dari guru Administrasi Umum, bahasa Mandarin dan PPKn, Matematika, Penjasor, Produk Kreatif dan Kewirausahaan, dan Produktif Otomatisasi Perkantoran. Peserta memiliki pengalaman mengajar mulai dari 4 tahun sampai 27 tahun. Dari deskripsi peserta yang mengikuti pengabdian ini, sebagian besar memahami kompetensi yang harus dimiliki oleh guru.

Hasil kegiatan pengabdian ini adalah membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran kreatif dengan menggunakan media daring. Tahap pertama diawali dengan memberikan materi Desain Pembelajaran Kreatif oleh ibu Santi Yuliana, M.Pd (narasumber). Narasumber dipilih karena latar belakangnya sebagai juara guru berprestasi tingkat provinsi DKI Jakarta serta pengalaman profesionalnya sebagai guru. Materi diberikan selama 60 menit dan dilanjutkan dengan tanya jawab.

Materi diberikan secara online melalui media zoom meeting, berikut dokumentasi pelaksanaan pemberian materi:



Gambar 1. Pelaksanaan

Pembahasan

Sesuai kegiatan Pelatihan Mendesain Pembelajaran Kreatif dengan Menggunakan Media Daring, maka pembahasan ini pada pengalaman guru dalam menggunakan media daring selama pandemi covid, pelatihan guru SMK Purnama 2 Jakarta, dan dampak pelatihan.

1) Pengalaman guru dalam menggunakan media daring

Sejak pandemi ini, guru-guru di SMK Purnama 2 Jakarta menggunakan media daring google classroom, zoom, google form, dan whatsapp. Alasan penggunaan media daring ini dinilai praktis, mudah mempersiapkannya, terjangkau oleh siswa, dan tidak butuh banyak kuota. Guru memiliki kemampuan menggunakan media daring yang diperoleh melalui pelatihan, belajar otodidak, dan pembelajaran sesama guru sejawat. Namun pembelajaran daring bukan tanpa kendala. Sering kali jaringan tidak mendukung baik dari guru maupun siswa sehingga ada pesan-pesan dalam proses pembelajaran yang tidak sampai.

Oleh karena itu, untuk mencapai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, guru perlu memilih materi-materi esensial, karena dalam pembelajaran selama pandemi ini ada beberapa kendala yang dihadapi seperti kendala jaringan yang menyebabkan materi tidak bisa semuanya tersampaikan. Mamo (Rahmawati & Hasanah, 202) menyatakan prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

Untuk ranah kognitif, guru memberikan tugas dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik serta memberi ruang kepada mereka untuk berdiskusi dengan rekan-rekannya.

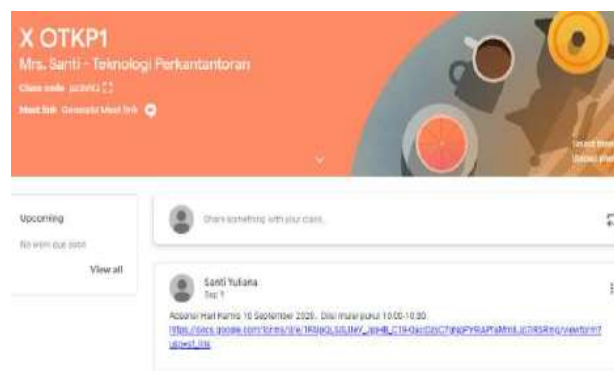
Contoh tugas yang diberikan seperti meminta siswa untuk menulis ruang lingkup administrasi, memahami arsip dan kearsipan, siswa diminta membuat catatan kecil dari percakapan yang mereka dengar saat pembelajaran, siswa diminta untuk menjelaskan tentang produktif dan menjelaskan fungsi persediaan barang dagang.

Ranah yang kedua yakni ranah afektif. Bloom (Qadar, 2015) mengemukakan bahwa tujuan afektif dalam pembelajaran sebagai sarana tujuan kognitif adalah mengembangkan minat dan motivasi. Pada ranah afektif, yang dilakukan oleh guru adalah memperhatikan dengan seksama apa yang sudah disampaikan oleh guru kepada siswa, kemampuan siswa untuk mengerjakan tugas tepat waktu, dan sebagainya. Sedangkan untuk ranah psikomotorik, guru meminta siswa untuk membuat karya tertentu berdasarkan materi pembelajaran seperti melakukan penyimpanan arsip, membuat iklan promosi beserta gambar, serta membuat buku jurnal pada pelajaran Akuntansi.

2) Pelaksanaan Pelatihan

Berdasarkan keputusan gubernur dan kepala dinas pendidikan DKI Jakarta yang telah disebutkan sebelumnya, maka untuk pelaksanaan pembelajaran daring ini perlu adanya kemampuan sekolah untuk mengelola pembelajaran jarak jauh. Hal-hal yang perlu dipersiapkan diantaranya ketersediaan Learning Management System (LMS) di sekolah, kesiapan konten materi dalam bentuk softcopy, mode komunikasi yang dipilih, dan sebagainya. Sekolah dapat memanfaatkan platform google classroom untuk menerapkan LMS dalam proses pembelajarannya. Sebelum dimulai pelatihan, peserta diberi motivasi untuk terus semangat dan kreatif dalam menyiapkan pembelajaran. Selanjutnya pada pelatihan ini, narasumber mengajarkan beberapa langkah dalam membuat Google Classroom (GC).

Langkah pertama, dengan membuat kelas pada Aplikasi Google Classroom, berikut tampilannya:



Gambar 2. Membuat Kelas di GC

Langkah kedua, setiap guru membuat daftar hadir untuk diisi siswa, berikut tampilannya:



Gambar 3. Daftar Hadir

Selanjutnya pada langkah ketiga, masuk pada konten materi. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, materi pelajaran dan tugas untuk dibagikan ke siswa yang terdapat pada bagian “Classwork” (kegiatan kelas), berikut tampilannya:



Gambar 4. Tampilan Classwork

Pada langkah keempat, peserta diajarkan cara membagikan tugas kepada seluruh siswa dengan menentukan siswa, penentuan nilai maksimal, dan batas waktu pengumpulan. Di bawah ini adalah tampilannya:



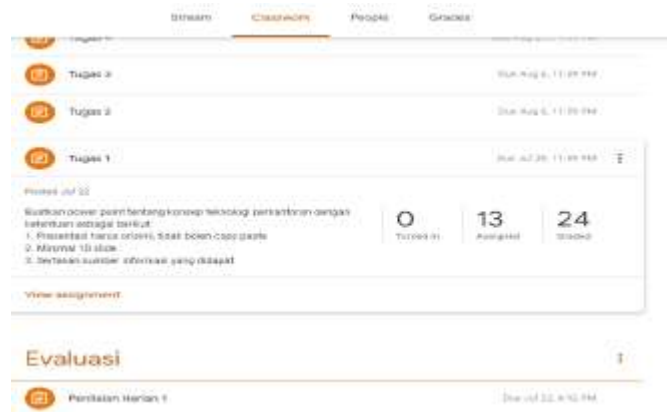
Gambar 5. Tugas di GC

Selain memberikan tugas, sebagai langkah kelima, guru juga dapat memberikan soal penilaian harian melalui google classroom ini. Contoh tampilannya sebagai berikut:



Gambar 6. Penilaian Harian

Langkah keenam dalam pelatihan ini, narasumber menjelaskan mengenai tampilan cara guru memeriksa tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa, berikut tampilannya:



Gambar 7. Memeriksa Tugas

Setelah guru memberikan penilaian maka akan tampil nilai siswa secara otomatis pada gambar di bawah ini:

| | Aug 27 Tugas 4 | Aug 6 Tugas 3 | Aug 6 Tugas 2 | Jul 22 Penilaian Harian 1 | Jul 29 Tugas 1 |
|-----------------------|-------------------|-------------------|------------------|------------------------------|-------------------|
| Sort by last name | out of 100 | out of 100 | out of 100 | out of 100 | out of 100 |
| Class average | 96.54 | 88.59 | 82.59 | | 77.71 |
| Ade Aulia Andini | 100 | 90 | 80 Done late | Not assigned | 70 |
| Adilah Cahyani | 90 | 89 | 85/100 | Not assigned | 79 |
| ahmd atilla | 100 | 88 | 80 Done late | Not assigned | 78 |
| Alya Nurafni X OTKP 1 | 100 | 90 | 88 | Not assigned | 78 |
| Alya Putri Wijaya | 100 | 89 | ___/100 | Not assigned | 77 |
| Anggi Diah | 95 | ___/100 Done late | 80 Done late | Not assigned | Missing |
| Anggi sukmana | Missing | Missing | Missing | Not assigned | Missing |

Gambar 8. Tampilan Nilai Siswa

3) Dampak Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan, peserta diminta untuk mempraktekkan penggunaan google classroom dalam proses pembelajaran. Google classroom belum terlalu banyak digunakan namun google classroom ini dapat membantu guru (Fauziah et al, 2019). Kegiatan ini sebagai lanjutan dari kegiatan pelatihan. Hasil penerapan learning management system pada google classroom diperoleh hasil bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dokumen hasil kerja siswa dan penilaian tersusun dengan rapi secara sistematis dan proses pembelajaran lebih bervariasi.

PENUTUP

Adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid, mendorong guru untuk mau dan mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Melalui pelatihan yang diselenggarakan, diharapkan guru mampu menyiapkan pembelajaran kreatif melalui pemanfaatan google classroom dengan lebih baik, menarik, dan kreatif. Pemilihan materi esensial dalam pembelajaran daring perlu diperhatikan karena adanya keterbatasan waktu dan tempat. Google classroom mudah dipelajari dan digunakan oleh guru dan siswa serta ketersediaan berbagai tampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar seperti daftar hadir, pemberian tugas dan penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Ula Nisa El; Suryani, Lilis; Syahrizal, Trisnendri. (2019). Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris kepada Guru-guru Bahasa Inggris SMP di Subang. *Jurnal Abdimas IKIP Siliwangi*, volume 02 nomor 02.
- Maghfirah dkk. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) disertai media tiga dimensi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika di SMA Negeri 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6 (1), 35.
- Mumpuniarti; Lestari, Prima Harsi Kantun. (2018). Kesiapan Guru sekolah regular untuk implementasi pendidikan inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 14 (2), 57-61.
- Myers, M. (2014). Students with disabilities: Perspectives of regular education teachers of increased inclusion. *Dissertation abstracts international section A: Humanities and Social Sciences*.
- Qadar, Riskan. (2015). Mengakses Aspek Afektif dan Kognitif pada Pembelajaran Optika dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, volume 2 no. 1.
- Rahmawati, Putri Nur; Hasanah, Enung. (2021). Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Pembuatan Materi Guru pada Masa Pandemi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 28 (1) 113-124.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovati Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara.