

PEMANFAATAN MEDIA *ONLINE* DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING (*ONLINE*) PADA MASA PADEMI BAGI SISWA SMP NEGERI 4 PALEMBANG

Nining Ariati¹⁾, Athallah Syauqi²⁾

*1),2)Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jendral Sudirman No. 629 Palembang, Kode Pos 30129
Email : nining@uigm.ac.id¹⁾, Yuliaandriani3798@gmail.com²⁾*

ABSTRAK

*Kemunculan pandemi COVID-19 membuat berbagai sektor kehidupan mengalami krisis yang cukup besar. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak cukup parah dari penyebaran virus ini. Sektor Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terdampak cukup parah dan mengakibatkan pemerintah mengambil solusi untuk mengalihkan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di sekolah untuk kemudian dilakukan sementara di rumah secara daring (*online*), sebagai salah satu cara untuk meminimalkan penyebaran virus COVID-19 dilingkungan sekolah. Hal ini tentu saja secara tidak langsung telah merubah pola pembelajaran di setiap jenjang pendidikan di Indonesia dimana pemanfaatan teknologi informasi berbasis *online* akan menjadi hal yang penting dalam sektor pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran *online* tentunya membutuhkan media yang sesuai dimana media ini dapat menjadi sarana untuk membagikan beragam ilmu pengetahuan dimana saja, kapan saja tanpa terbatas jarak dan waktu. Banyak terdapat media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang mendukung dalam proses pembelajaran. Media *online* yang mendukung proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa maupun guru. Mereka dapat mempergunakan media pembelajaran *online* yang sudah tersedia seperti Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk siswa kelas 9 pada SMPN 4 Banyuasin 1 yang berlokasi di jalan Desa Merah Mata lorong Belitung kecamatan Banyuasin 1. Kegiatan PKM melalui pelatihan aplikasi pembelajaran *online* Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting ini bertujuan meningkatkan pemahaman, kemampuan, keterampilan dan membuat siswa jauh lebih siap untuk menggunakan aplikasi pembelajaran *online* terkait. Pelatihan ini juga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dan meningkatkan minat serta semangat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran secara *online*.*

Kata kunci : *pandemi, pembelajaran online, google classroom, google meet, zoom meeting*

1. PENDAHULUAN

Dunia sedang mengalami masalah kesehatan yang cukup berat dengan kemunculan virus COVID-19 yang menyebar dengan sangat cepat sehingga menjadi sebuah pandemi yang sangat menakutkan. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak cukup parah dari penyebaran virus ini (Haqien & Rahman, 2020). Sebagai salah satu cara memutus mata rantai penyebaran virus COVID-19, pemerintah telah menerapkan kebijakan bagi masyarakat untuk tidak saling bersentuhan dan berkomunikasi secara langsung (*social distancing*) dan menghindari berbagai bentuk keramaian. Kemunculan pandemi COVID-19 membuat berbagai sektor kehidupan mengalami krisis yang cukup besar.

Sektor Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terdampak cukup parah dan mengakibatkan pemerintah mengambil solusi untuk mengalihkan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di sekolah untuk kemudian dilakukan sementara di rumah secara daring (*online*) (Basri et al., 2020), sebagai salah satu cara untuk meminimalkan penyebaran virus COVID-19 dilingkungan sekolah. Hal ini tentu saja secara tidak langsung telah merubah pola pembelajaran di setiap jenjang pendidikan di Indonesia dimana pemanfaatan teknologi informasi berbasis *online* akan menjadi hal yang penting dalam sektor pendidikan. Sektor pendidikan harus mulai membenahi diri dan mempersiapkan sumber

daya manusia dan teknologi informasi untuk mendukung terlaksananya pembelajaran online ini secara baik dengan memfokuskan pada pemanfaatan teknologi digital, yang mungkin selama ini hanya dimanfaatkan sebatas penggunaan email dan internet untuk kegiatan-kegiatan tertentu.

Pelaksanaan pembelajaran online tentunya membutuhkan media yang sesuai dimana media ini dapat menjadi sarana untuk membagikan beragam ilmu pengetahuan dimana saja, kapan saja tanpa terbatas jarak dan waktu (Ismawati & Prasetyo, 2020). Penggunaan media pembelajaran online ini secara tidak langsung memberikan dampak positif bagi siswa dan guru, dimana mereka dipaksa untuk mulai belajar menggunakan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dan otomatis akan meningkatkan kemampuan mereka terkait pembelajaran online. Namun hal ini juga bisa memberikan dampak negatif terkait kurangnya interaksi antara siswa dan guru secara langsung, sehingga guru dituntut untuk lebih cerdas dalam menentukan bagaimana cara yang tepat dalam melakukan pembelajaran online, sehingga siswa tetap bisa menerima materi, tugas dan berkomunikasi baik dengan guru selama proses belajar mengajar tanpa kesulitan yang berarti (Ariati & Andriani, 2020).

Banyak terdapat media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang mendukung dalam proses pembelajaran. Media online yang mendukung proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa maupun guru. Mereka dapat mempergunakan media pembelajaran online yang sudah tersedia seperti Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting.

Google Classroom merupakan bagian dari usaha Google Apps for Education. Interaksi di dalamnya dibuat dengan user-friendly dan minimalis. Google Classroom adalah bagian dari G Suite for Education yang juga hadir dalam versi aplikasi seluler. Untuk menggunakannya, pengajar dan murid wajib memiliki akun Google agar saling terhubung. Google Classroom mempertemukan guru dan siswa secara online (Aryani et al., 2020). Guru dapat berbagi materi, pengumuman dan tugas untuk diakses dan diselesaikan secara online. Siswa dapat mengakses materi, mengerjakan tugas, dan mengumpulkannya melalui web maupun aplikasi sehingga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Kelebihan utama Google Classroom adalah integrasi dengan layanan Google lain, seperti Google Drive, Docs, Calendar, Form, Jamboard, Hangouts Meet, Sheets, Slide, dan termasuk Gmail. Google Meet merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini adalah salah satu dari 2 aplikasi yang merupakan versi baru dari versi terdahulunya yaitu Google Hangouts dan Google Chat. Pihak Google sendiri telah menghentikan versi klasik Google Hangouts pada Oktober 2019 silam. Google Meet menjadi versi yang lebih kuat dibanding Hangouts pendahulunya karena Meet mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS (Basri et al., 2020). Google Meet bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, dan bersosialisasi antara siswa dan guru. Google Meet memiliki fitur yang dapat diandalkan antara lain: a) dapat mengundang hingga 100 peserta per panggilan untuk pengguna G Basic Suite, 150 orang bagi pengguna G Suite Business dan 260 orang per meeting untuk pengguna yang membeli paket G Suite Enterprise; b) mempunyai kemampuan untuk bergabung dengan rapat dari web atau melalui aplikasi yang di instal oleh pengguna smartphone Android dan iOS; c) kemampuan untuk melakukan rapat online dengan nomor dial-in, dimana jika pengguna edisi G Suite Enterprise memakai nomor dial-in, maka kata sandi atau password pengguna akan terlindungi; d) integrasi dengan Google Calendar untuk melakukan panggilan rapat sekali klik; e) berbagi layar untuk menyajikan dokumen, spreadsheet atau presentasi; f) panggilan terenkripsi di antara semua penggunanya; dan g) teks tertutup yang dihasilkan oleh adanya AI.

Zoom Meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Zoom meeting adalah aplikasi buatan miliarder, Eric Yuan, yang dirilis pada Januari 2013. Selain aplikasi, Zoom juga dapat diakses melalui website, baik untuk OS Mac, Windows, Linux, iOS, dan Android. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya (Haqien & Rahman, 2020). Platform ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Dari segi kualitas video dan audio, aplikasi Zoom Meeting digadang-gadang sebagai aplikasi dengan kualitas HD atau high definition. Mengenai keamanannya, aplikasi Zoom sudah mulai memperketat keamanan dengan menggungan end-to-end encryption dan perlindungan kata sandi supaya keamanan lebih kuat. Zoom Meeting juga mendukung

adanya fitur rekaman serta transkrip. Fitur ini mampu merekam rapat yang berlangsung dan rekaman tersebut bisa disimpan ke perangkat maupun via *cloud*. Sehingga, rekaman tersebut bisa diputar ulang untuk mengetahui isi rapat yang barangkali belum jelas. Lewat aplikasi Zoom, pengguna bisa mengatur jadwal untuk memulai rapat serta bisa memulai rapat melalui akun lainnya seperti Gmail, Outlook, dan iCal. Zoom Meeting memang mempunyai banyak fitur unggulan sebagai sarana untuk melakukan meeting *via video conference*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk siswa kelas 9 pada SMPN 4 Banyuasin 1 yang berlokasi di jalan Desa Merah Mata lorong Belitung kecamatan Banyuasin 1. Penutupan sekolah sebagai salah satu bentuk penerapan social distancing disertai dengan peralihan sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi daring mengakibatkan munculnya permasalahan terkait pemahaman dan kemampuan guru atau siswa dalam menggunakan media online sebagai media pendukung pembelajaran daring seperti Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting. Perubahan sistem pembelajaran yang terlalu mendadak membuat siswa tidak siap untuk menggunakan teknologi informasi terkait pembelajaran online, terutama bagi siswa kelas 9 yang merupakan siswa tahap akhir di jenjang pendidikan menengah pertama yang sedang mempersiapkan diri dalam proses belajar mengajar untuk mengikuti ujian akhir sebagai upaya naik ke jenjang pendidikan menengah atas. Kurangnya pemahaman dan kemampuan terkait aplikasi pembelajaran online ini, menyebabkan proses belajar mengajar yang dilakukan menjadi tidak optimal sehingga menurunkan minat dan semangat belajar siswa dalam menghadapi ujian akhir.

1.1 Tujuan PKM

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan adalah :

1. Memberikan pelatihan kepada siswa kelas 9 mengenai aplikasi pembelajaran *online* Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting.
2. Menambah pemahaman dan kemampuan penggunaan aplikasi pembelajaran *online* Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting.
3. Meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam menghadapi ujian akhir dengan bantuan teknologi informasi sesuai kebutuhan pembelajaran *online*.

1.2 Manfaat PKM

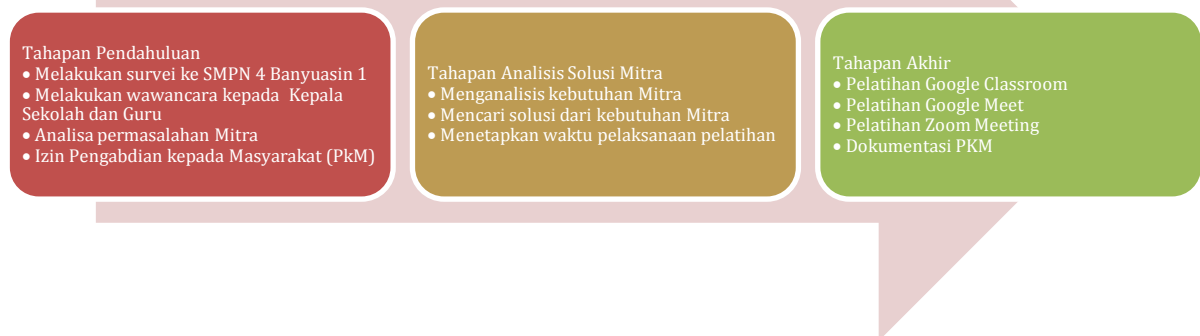
Manfaat yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan adalah :

1. Siswa memahami, memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *online* Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting.
2. Siswa menjadi lebih siap menggunakan aplikasi pembelajaran *online* Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting dalam proses belajar mengajar untuk mengikuti ujian akhir sekolah.
3. Proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dan dapat diikuti oleh seluruh siswa kelas 9 dengan baik.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

2.1 Tahapan Pelaksanaan PKM

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencakup tahapan pelaksanaan, analisa dan solusi permasalahan mitra, waktu pelaksanaan, persiapan pelaksanaan, dan pelaksanaan PKM.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

2.2 Tahapan Analisa dan Solusi Permasalahan Mitra

Peralihan sistem pembelajaran tatap muka ke pembelajaran online yang terjadi secara mendadak akibat pandemi COVID-19, membuat siswa dan guru mengalami kesulitan dalam menerapkan teknologi informasi terkait khususnya media online seperti Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting sebagai media pendukung poses belajar mengajar. Ketidaksiapan siswa dan guru disertai dengan keterbatasan pemahaman dan kemampuan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran online tersebut menjadi salah satu alasan menurunnya semangat dan motivasi belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka dilakukan pelatihan terkait media online pendukung proses pembelajaran, antara lain:

1. Pelatihan Google Classroom sebagai aplikasi yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.
2. Pelatihan Google Meet sebagai aplikasi layanan video conference untuk meeting atau rapat secara virtual. Sekolah dapat menggunakan Hangouts Meet, alat konferensi video yang tersedia untuk seluruh pengguna G Suite untuk mengikuti kelas dan melanjutkan pembelajaran jarak jauh di rumah. Fitur Hangouts Meet memiliki kemampuan *live streaming* hingga 10.000 penonton dalam suatu domain dan pertemuan besar hingga 250 peserta per kelas.
3. Pelatihan Zoom Meeting sebagai layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi ini mengizinkan siapa saja untuk bertemu dengan orang lain secara virtual, entah itu dengan panggilan video, suara, atau keduanya. Menariknya, semua percakapan via Zoom bisa direkam untuk dilihat lagi nantinya. Aplikasi Zoom memungkinkan melakukan meeting sampai 100 partisipan, pengguna bisa mengirimkan teks saat rapat sedang berlangsung, pengguna dapat menjadwalkan meeting lewat fitur schedule (jadwal).

2.3 Tahapan Penetapan Waktu Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM ini akan dilakukan pada tanggal 16 dan 17 Oktober 2020 dan berlokasi di SMPN 4 Banyuasin 1, sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah.

2.4 Tahapan Persiapan Pelaksanaan PKM

Persiapan pelaksanaan PKM dilakukan dengan mempersiapkan seluruh dokumen administrasi terkait pelatihan, modul pelatihan, peralatan dan media pengajaran yang akan digunakan selama pelatihan dan cinderamata bagi pihak sekolah. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait ruang kelas yang akan digunakan dan siswa kelas 9 yang akan mengikuti pelatihan.



Gambar 2. Persiapan Pelaksanaan PKM

2.5 Tahapan Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan selama dua hari yaitu pada tanggal 16 dan 17 Oktober 2020. Hari pertama pelatihan diisi dengan pengenalan mengenai Universitas Indo Global Mandiri dan tim PKM yang akan melakukan pelatihan. Selanjutnya kegiatan diteruskan dengan memberikan materi pelatihan pertama yaitu aplikasi Google Clasroom, dimana setiap siswa diharapkan siap dan mampu untuk bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk membantu mereka memahami dan melaksanakan materi, tugas dan ujian yang diberikan oleh guru secara *online*.

Pelatihan di hari kedua dilakukan dengan memberikan materi terkait aplikasi Google Meet dan Zoom Meeting. Dari pelatihan ini diharapkan siswa mampu untuk menggunakan media *video conference* sehingga siswa dapat berkomunikasi secara *online* dengan guru terkait materi, tugas dan ujian yang diberikan.



Gambar 3. Pelaksanaan PKM



Gambar 4. Pelaksanaan Akhir PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pada PKM ini diikuti oleh siswa kelas 9 SMPN 4 Banyuasin 1 dengan penuh semangat dan antusias tinggi. Mereka sangat tertarik untuk mempelajari aplikasi Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting yang diberikan selama pelatihan, sebagai media pembelajaran *online* yang digunakan selama pandemi oleh guru dalam memberikan materi, tugas maupun ujian.

Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi (Aryani et al., 2020). Siswa dapat melihat kelas, mengerjakan tugas, menerima masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Google Classroom juga menawarkan pengelolaan yang lebih baik. Siswa dapat melihat tugas di halaman Tugas, di aliran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam folder Google Drive. Selain itu, Google Classroom memungkinkan alur komunikasi antara guru dengan murid atau antar-murid lebih efektif. Guru dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Guru juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*.



Gambar 5. Aplikasi Google Classroom

Google Meet hadirkan segudang fitur dan manfaat untuk memaksimalkan guru dan siswa dalam melakukan pertemuan *online* (Komalasari, 2020). Google Meet memiliki keunggulan antara lain: guru dan siswa dapat bergabung dalam sebuah pertemuan melalui web, aplikasi Android atau iOS (iPhone); integrasi dengan Google Kalender yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat jadwal pertemuan *online*; memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi layar untuk kebutuhan presentasi dokumen, spreadsheet, atau presentasi; tersedia fitur *Chat* sehingga guru dan siswa dapat melakukan diskusi atau mengirim pesan teks ketika pertemuan berlangsung; host dalam hal ini guru memiliki akses penuh untuk menolak atau mengizinkan siswa untuk terhubung; dan panggilan dilakukan enkripsi sehingga keamanan lebih terjamin.



Gambar 6. Aplikasi Google Meet

Aplikasi Zoom Meeting merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri dari rumah oleh para guru dan murid. Guru bisa memanfaatkan berbagai fitur yang ada di aplikasi zoom untuk berinteraksi dengan murid, sehingga aplikasi zoom ini sangat dapat membantu terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan murid. Dari beberapa fitur yang

ditawarkan, zoom meeting dapat dijadikan alternatif untuk kegiatan pembelajaran, bersosialisasi dengan rekan kerja, atau bahkan melakukan rapat kerja karena penggunaannya yang relatif mudah dan dapat diakses kapan dan dimana saja dengan harapan kegiatan pembelajaran daring dapat berjalan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal. Melalui zoom meeting kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman lebih bagi siswa dimana siswa bisa berinteraksi secara langsung, siswa bisa melakukan tanya jawab, diskusi dan presentasi tentang masalah pembelajaran yang dihadapi.



Gambar 7. Aplikasi Zoom Meeting

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PKM yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelatihan ini meningkatkan pemahaman, kemampuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran online Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting.
2. Pelatihan ini membuat siswa jauh lebih siap untuk menggunakan aplikasi pembelajaran *online* Google Classroom, Google Meet, dan Zoom Meeting dalam proses belajar mengajar untuk mengikuti ujian akhir sekolah.
3. Pelatihan ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih optimal dan meningkatkan minat serta semangat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran secara *online*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada Universitas Indo Global Mandiri selaku pelindung dalam kegiatan ini dan Kepala sekolah, guru dan siswa kelas 9 SMPN 4 Banyuasin 1 menjadi mitra dan peserta pada kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariati, N., & Andriani, Y. (2020). Pengenalan Aplikasi Belajar Online Di Tengah Masa. *Abdimas Mandiri*, 4(2), 110–116.
- Aryani, D., Malabay, M., Ariessanti, H. D., & Putra, S. D. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring saat Pandemi COVID 19 di SMPIT Insan Rabbani. *Jurnal Abdidias*, 1(5), 373–378. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i5.67>
- Basri, H., Khasanah, S. N., & Hilmi, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Media Online Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Tarbiyatuna : Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 145–158.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19. *Tematik*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>