



PENINGKATAN PROFESIONALISME DOSEN IBI KOSGORO 1957 MELALUI PELATIHAN *DISTANCE LEARNING SYSTEM* MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM

¹⁾Asep Mulyana Wihandar, ²⁾Ari Kurniawan

^{1) 2)}Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957

ABSTRACT

Education is a process to improve student intelligence. This process uses training and teaching activities. Along with the development of technology and communication, the training and learning process uses various methods, one of which is e-learning. The process uses the internet, which can be accessed and processed anytime and anywhere. This process supports the policies of the Indonesian Ministry of Education and Culture regarding the learning process and approaching learning. This process can promote active, planned, and effective education. In addition, service and learning innovations are increasing so that they do not only use conventional learning. The purpose of this community service is to train lecturers at IBI Kosgoro 1957 in implementing e-learning using Google Classroom. The method of implementation uses theory and practice. The results of the training process can provide online learning innovations with Google Classroom, and the ability of teachers to implement them can improve the independent learning process. Teachers can carry out learning with virtual classes following the conditions of learning in the classroom. Classes built with Google Classroom can be used to share material, give assignments, quizzes, assign grades, and schedule activities. In addition, the video conferencing process adjusts the schedule in the classroom and calendar.

Keywords: *E-learning, Google Classroom, Information Technology, Training*

Received: 26 November 2020	Accepted: 2 Desember 2020	Accepted: 2 Desember 2020
----------------------------	---------------------------	---------------------------

Corresponding Author:

Asep Mulyana Wihandar
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957
Jl. M. Kahfi II No. 33 Jagakarsa, Jakarta Selatan
Email: asepmw@ibi-k57.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses peningkatan kecerdasan (Mauna, 2009). Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan dan esensial bagi semua orang di dunia ini (Montolalu, 2015). Indonesia merupakan negara yang semakin meningkatkan kemampuan belajar terkait dunia nyata. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim, menegaskan perubahan pembelajaran dalam pidato peringatan Hari Dosen Nasional. Semua materi akan mengajarkan perubahan yang lebih inovatif dalam kondisi pembelajaran, dan perubahan ini tidak harus menunggu instruksi di dalam kelas (Makarim, 2019). Pendidikan tidak terbatas pada ruang dan waktu, artinya pendidikan dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun (Kristiana, 2014).

Perbaikan metode pembelajaran di dunia pendidikan (Irak, Susanti dan Triyanto, 2015) harus selalu di *update* dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran pada awalnya hanya dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pengajaran rutin di dalam kelas (Husna & Pinem, 2011), namun dengan penerapan *e-learning* yang semakin meningkat (Setiawan, Nurlaela, Muslim dan Yundra, 2019). Proses pembelajaran berbasis teknologi berbasis internet yang memberikan akses gratis dan pembelajaran interaktif dapat mendukung siswa untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan dan secara aktif memanfaatkan kemampuan dari teknologi itu sendiri.

E-learning merupakan salah satu kebijakan untuk mendukung Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam inovasi pembelajaran di Kamboja, serta dapat memberikan kontribusi yang bebas dan aktif dalam pembelajaran. Peningkatan daya saing bidang teknologi sangat penting dilakukan, karena teknologi akan berkembang pesat setiap saat (Wijaya, Sudjimat dan Nyoto, 2016; Gultom, 2019). Jika Anda tidak dapat menggunakan teknologi, Anda akan tertinggal di masa depan (Lestari & Sujarwo, 2018) dan tidak tahu apa-apa. Pembelajaran semacam ini memberikan metode pembelajaran yang lebih efektif (Efendi & Utami, 2019). Selain itu, *e-learning* juga dapat memberikan layanan dan inovasi yang lebih baik kepada mahasiswa, sehingga tidak harus terbatas pada pembelajaran biasa. *E-learning* terapan menggunakan Google Kelas. Google Kelas adalah platform *e-learning* yang disediakan oleh Google secara gratis. Platform tersebut akan membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Kursus yang dibuat dengan Google Kelas dapat digunakan untuk berbagi materi, melakukan tugas, kuis dan nilai, serta menjadwalkan aktivitas. Ini memfasilitasi proses pembelajaran yang tidak harus dilakukan di dalam kelas.

IBI Kosgoro 1957 adalah kampus swasta yang berkembang. Dalam perkembangannya, perlu diterapkan teknologi inovatif khususnya dalam bidang pengajaran. *E-learning* merupakan salah satu inovasi yang harus diwujudkan. Saat ini dosen yang mengajar masih kurang paham dengan penggunaan *e-learning*. Beberapa orang hanya tahu dan tidak menggunakannya, yang lain tidak tahu untuk menggunakannya. Inilah mengapa pengabdian ini menjadi acuan penting bagi para instruktur diklat kampus.

Selain itu, adanya program pemerintah tentang pembelajaran Merdeka (kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) memiliki celah dalam pengembangan dan inovasi pembelajaran.

Inovasi dalam dunia pendidikan khususnya inovasi dalam proses belajar mengajar dapat memanfaatkan teknologi yang sangat pesat saat ini. Salah satu yang bisa diimplementasikan adalah Google Classroom. Kelas adalah platform yang disediakan oleh Google, mudah diakses dan gratis. Dengan cara ini, tidak banyak uang yang dibutuhkan untuk pelatihan, sehingga lebih efektif. Ini adalah solusi yang diberikan oleh tim layanan berdasarkan bidang teknis. Tim pengabdian adalah dosen yang bergerak di

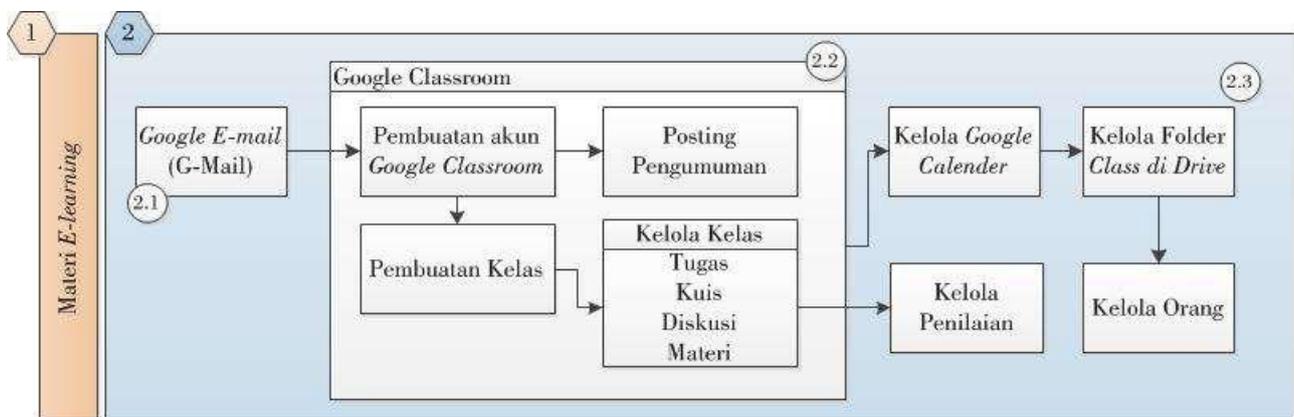
bidang informatika, dan ia mengusulkan teknik-teknik untuk meningkatkan kualitas setiap kegiatan. Dalam pengabdian ini diharapkan tujuan dosen dapat mengimplementasikan *e-learning* dalam proses pengajarannya. Platform *e-learning* yang digunakan adalah Google Classroom. Instruktur kursus virtual dapat dibuat dengan menyediakan video dan presentasi untuk materi pembelajaran, melaksanakan tugas dan kuis, memantau kemajuan pembelajaran, dan mengatur kegiatan secara koheren dan terencana. Selain itu, selama pertemuan, konferensi video (terkadang) dapat digunakan sebagai panggung tatap muka dalam pembelajaran virtual. Diharapkan dengan adanya layanan ini memberikan manfaat bagi dosen untuk mendorong proses pengajaran yang lebih efektif. Selain itu, informasi tentang inovasi dalam penggunaan teknologi telah diperbarui, yang membantu memenuhi kewajibannya di bawah Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kebebasan Belajar).

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan Google classroom yang dilakukan oleh dosen di kampus. Pengabdian ini dilakukan di IBI Kosgoro 1957 Jakarta. Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, proses awal adalah melakukan observasi dan wawancara langsung ke pihak kampus. Kegiatan pokok yang dilakukan dalam proses pengabdian masyarakat adalah pelatihan dengan metode pemberian materi, demonstrasi, diskusi dan dilaksanakan langsung oleh peserta. IBI Kosgoro 1957 Semua dosen di Jakarta mengikuti acara ini. Jumlah total peserta 75 orang dosen, termasuk perwakilan dari berbagai bidang proyek, perguruan tinggi dan kelompok mata pelajaran umum. Kegiatan ini dilaksanakan di Lab. Komputer dengan fasilitas diantaranya adalah komputer/laptop, jaringan, dan LCD untuk proses pembelajarannya.

Tahapan utama pelayanan adalah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan peralatan (sarana dan prasarana) dan peserta. Gunakan peralatan komputer / laptop di laboratorium. Komputer IBI Kosgoro Jakarta terhubung ke Internet pada tahun 1957. Selain itu, peserta juga membawa *smartphone* untuk pelatihan tambahan. Tahap selanjutnya adalah memberikan materi *e-learning* dan demonstrasi tentang penggunaan Google Classroom. Di akhir tahap ini dilakukan evaluasi terhadap aktivitas peserta dalam mengelola Google Classroom.

Materi yang dipamerkan adalah pengetahuan dasar *e-learning* dan Google Classroom tentang inovasi pembelajaran online. Tahap kedua dilakukan pada tahap Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Yang Dilakukan Pada Saat Pengabdian Masyarakat

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, penyampaian materi dan presentasi detail terkait *e-learning* dan Google Classroom dilakukan secara bertahap. *E-learning*

menggunakan Google Classroom harus menggunakan akun GMail, sehingga setiap peserta harus memiliki G-Mail. Akun ini akan digunakan untuk membuat dan mengelola Google Kelas. Anda dapat menggunakan Google Kelas untuk langkah awal dalam membuat Google Kelas berdasarkan akun G-Mail Anda. Setelah proses pembuatan akun selesai, proses lain untuk *e-learning* adalah mempublikasikan pengumuman dan membuat kelas. Anda dapat menggunakan beberapa fungsi untuk mengelola kursus yang dibuat, fungsi ini meliputi tugas, kuis, diskusi, dan materi.

Selain itu, dengan Google Kelas, Anda dapat menggunakan Google Kalender untuk mengelola acara terjadwal. Data yang diunggah juga dapat dikelola di folder kelas di Drive yang terhubung ke Google Kelas. Akun dosen dapat mengatur orang-orang antara dosen dan mahasiswa yang menghubungi mereka di Google Kelas. Ketika instruktur memberikan tugas atau tes dengan skor, instruktur juga dapat mengelola penilaian berdasarkan tugas / tes yang dilakukan oleh siswa untuk memberikan skor.

Setelah menyelesaikan presentasi, peserta membuat ruang kelas dengan semua fungsi yang tersedia, mulai dari pembuatan akun awal, pengumuman, kelas dan pengelolaan, evaluasi dan pengelolaan peserta. Selain itu, Anda dapat mengelola *file* kalender dan kelas di *drive*. Proses evaluasi akhir dari pelatihan ini adalah semua peserta dapat melakukan semua aktivitas di kelas virtual yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk berkontribusi dalam inovasi pembelajaran melalui *e-learning*. *E-learning* yang diterapkan menggunakan Google Classroom yang fleksibel untuk digunakan. Selain platform gratis, Anda juga dapat menggunakan komputer / laptop pribadi dan aplikasi *smartphone* untuk mengakses Google Classroom dengan mudah dan cepat. Ponsel pintar merupakan media komunikasi yang sangat digemari oleh semua orang dan masyarakat. Oleh karena itu, *e-learning* sangat membantu dan kemungkinan besar akan diterapkan dan dikembangkan.

Proses layanan dapat diselesaikan dengan menghubungkan materi *e-learning* dengan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran kampus. Semua peserta akan mengasosiasikan Google Kelas dengan akun G-Mail mereka. Karena kampus tidak memiliki email institusi yang berbasis Google, maka email yang digunakan adalah email dari G-Mail itu sendiri.

Pesertanya adalah seluruh dosen dari IBI Kosgoro 1957 Jakarta. Lakukan kegiatan pelatihan ini di laboratorium. Komputer IBI Kosgoro Jakarta 1957. Setiap dosen menggunakan komputer yang disediakan, namun ada juga yang menggunakan laptop dan *smartphone* masing-masing. Semua aktivitas dan aktivitas ditunjukkan pada Gambar 2, 3 dan 4.



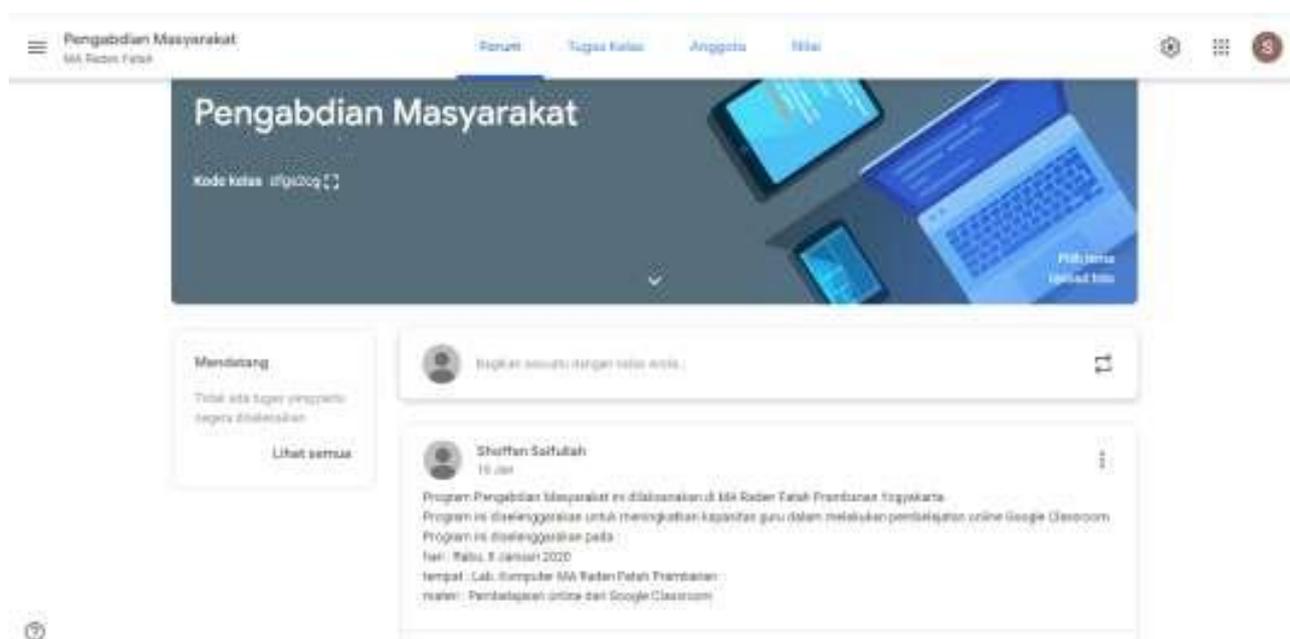


Gambar 2. Penyampaian Materi E-learning dan Google Classroom Kepada Dosen IBI Kosgoro 1957



Gambar 3. Praktik Pembuatan dan Penggunaan Google Classroom oleh Dosen IBI Kosgoro 1957 Jakarta

Gambar 2 dan Gambar 3 adalah materi *e-learning* dan konten pelatihan Google kelas. Proses ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu satu bagian materi disampaikan, kemudian langsung dipraktikkan langsung di Google Class. Contoh pembuatan Google Classroom dalam pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Pembuatan Dan Penerapan Google Classroom Pada Pengabdian Masyarakat

Gambar 4 menunjukkan contoh kelas pengabdian masyarakat di Google Classroom. Dalam kursus ini, terdapat kode kursus, dan semua peserta berikut dapat mengikuti kursus. Selain itu, beberapa *posting-an* telah di-*posting* (pengumuman) di awal kursus. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pelatihan tentang pengelolaan tugas kelas, anggota dan nilai. Pengelolaan kelas yang bisa dilakukan adalah mengumpulkan pekerjaan rumah, kuis, materi dan diskusi. Materi yang dibagikan dapat berupa *file*, penjelasan, video, dan gambar. Selain itu, bagian kuis dapat dilakukan dalam jangka waktu tertentu, dan soal dapat diacak. Kuis ini tidak hanya berupa pilihan ganda atau esai, tetapi juga berupa *file* yang di-*upload*.

Kegiatan pengabdian ini telah menarik perhatian dan respons dari para dosen dan pendidik yang telah menambah warna pada proses belajar mengajar yang ada dalam proses pembelajaran menggunakan *e-learning*. Selain itu, pemanfaatan teknologi ini memberikan konsep yang sangat luas dan terbuka kepada dosen dan mahasiswa sehingga dapat memperoleh wawasan ilmu yang sangat luas. Dengan cara ini, proses pembelajaran tidak hanya terfokus di kelas. Namun hal ini dapat dilakukan secara bertahap dan terus menerus kapan pun dan dimana pun. Ini adalah semacam dukungan untuk meningkatkan pembelajaran, tidak hanya pembelajaran reguler di kelas, tetapi juga dengan menggabungkan pembelajaran interaktif dengan *e-learning*, seperti yang disampaikan perbedaan peningkatan pembelajaran konvensional ke *e-learning* dalam tabel faktor perbedaan yang ada sesuai Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan E-Learning

Faktor	Konvensional	E-learning
Adanya Pengajar	Bergantung	Tidak Bergantung
Pengajar	Sumber Ilmu	Mediator dan Pembimbing
Ketersediaan	Terbatas	Mudah diakses
Media	Lisan	Audio Visual
Mandiri Belajar	Tidak	Ya
Ruang dan Waktu	Terbatas	Fleksibel

Keaktifan Mahasiswa	Pasif	Aktif
Inovatif dan kreatif	Kurang	Meningkat
Interaktif	Kurang	Meningkat

Atas dasar pelatihan ini, penilaian yang dilakukan merupakan hasil dari pembuatan dan pengelolaan kelas virtual Google Classroom. Semua peserta yang berpartisipasi dapat memproduksi semua materi dan demonstrasi. Para peserta sangat antusias dengan proses implementasi dan sangat senang khususnya para dosen. Pada acara penutupan hal tersebut disampaikan oleh dosen pembimbing, dan diharapkan akan diadakan pelatihan lanjutan untuk ruang kelas mahasiswa.

Selama proses implementasi masih terdapat beberapa kendala, diantaranya saat menggunakan *smartphone* untuk masuk ke dalam kelas, beberapa peserta akan menemui kendala, seperti gagal *update* aplikasi dan beban koneksi yang lambat. Tapi itu bisa diatasi dengan memperbarui dan menggunakan jaringan WiFi. Selain itu, beberapa peserta lupa akun email mereka, sehingga mereka harus mengatur ulang kata sandi, sementara yang lain membuat email baru.

Dilihat dari kegunaannya, hasil dari kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya yaitu meningkatkan kualitas, mutu dan produktivitas masyarakat sadar teknologi sebagai berikut:

1) Hasil Ditinjau Dari Pencapaian Tujuan

Hasil yang didapat dari kegiatan Pelatihan Google Classroom ini sesuai dengan pencapaian tujuan dimana tujuannya adalah:

- Untuk mewujudkan dunia pendidikan tinggi salah satunya adalah Dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini kampus dan dosen akan bersinergi positif sehingga meningkatkan kualitas pengajaran, kualitas dan produktivitas
- Membantu para akademisi dan mahasiswa yang membutuhkan pemahaman yang luas tentang teknologi komputer / gadget dan *e-learning*, sehingga dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan produktivitas.

2) Hasil Ditinjau Dari Manfaat

Tentunya hasil dari kegiatan Google Classroom *Training* ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan produktivitas dosen dalam hal ini dievaluasi dengan tingkat ketuntasan kegiatan (dengan kuesioner). Hasil yang juga sangat penting di sini adalah untuk meningkatkan pemahaman dosen tentang teknologi komputer dan teknologi informasi lainnya

3) Hasil Ditinjau Dari Sasaran

Hasil dari kegiatan pelatihan Google Classroom ini adalah sasaran yang tepat bagi para guru dan kampus untuk bersinergi positif, sehingga dapat lebih mensosialisasikan proses perencanaan kampus secara umum, sehingga dapat menghasilkan citra kampus yang positif dalam "pandangan" mahasiswa.

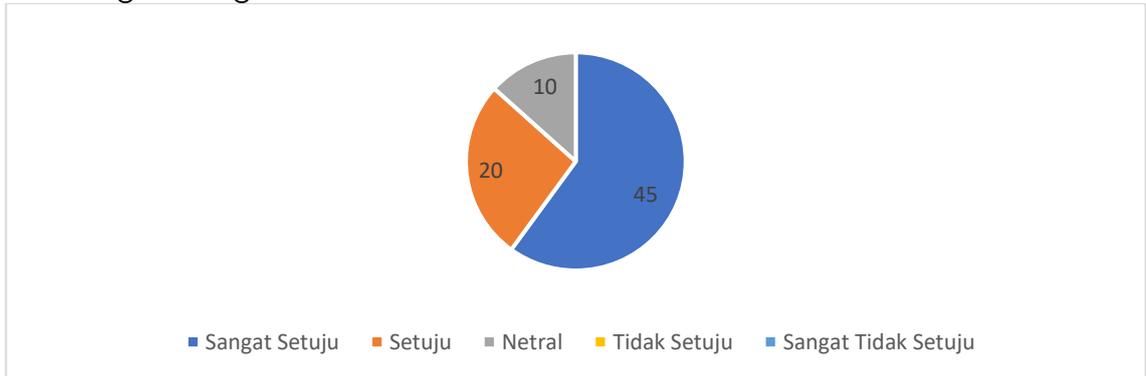
Analisa kegiatan ini di dukung oleh sejumlah data yang di jaring dari hasil kuesioner yaitu sebagai berikut:

1) Analisa Pra Kegiatan

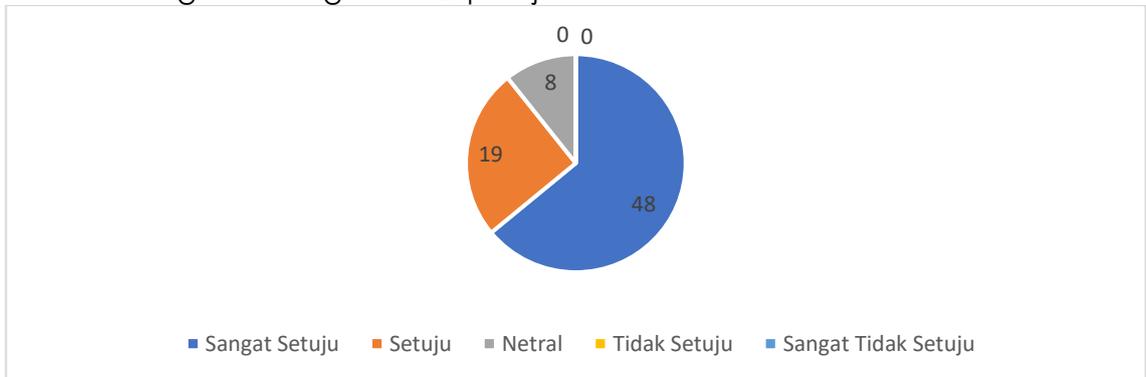
Analisis pra kegiatan bertujuan untuk memperoleh data dan informasi terkait dengan kebutuhan siswa dan minat siswa, dengan melibatkan topik kegiatan yang ada ini yaitu siswa dan masyarakat. Para sarjana hanya berharap untuk mendasarkan aktivitasnya pada

pengajaran ilmu pengetahuan dan teknologi informasi atau di antara keduanya. Hasil survei berikut membuktikan hal ini :

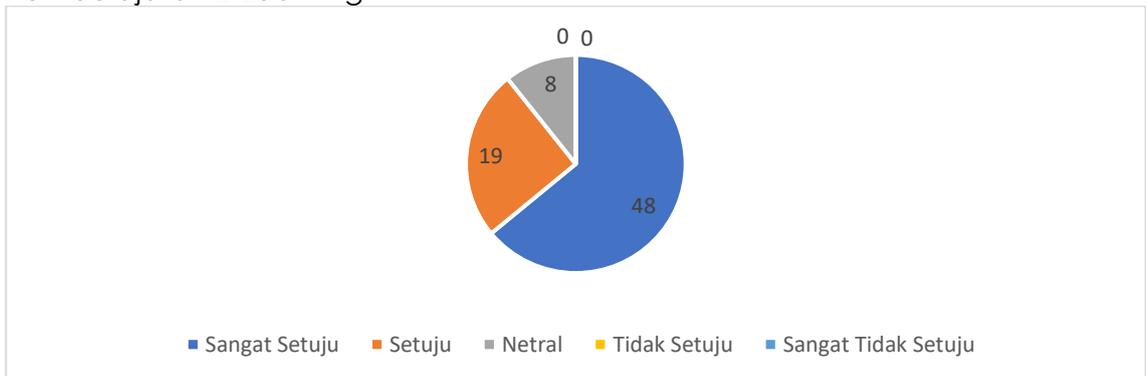
- Pengetahuan Tentang Dampak Teknologi Bagi Pengajaran *E-Learning* Adalah Hal Yang Penting Untuk Diketahui



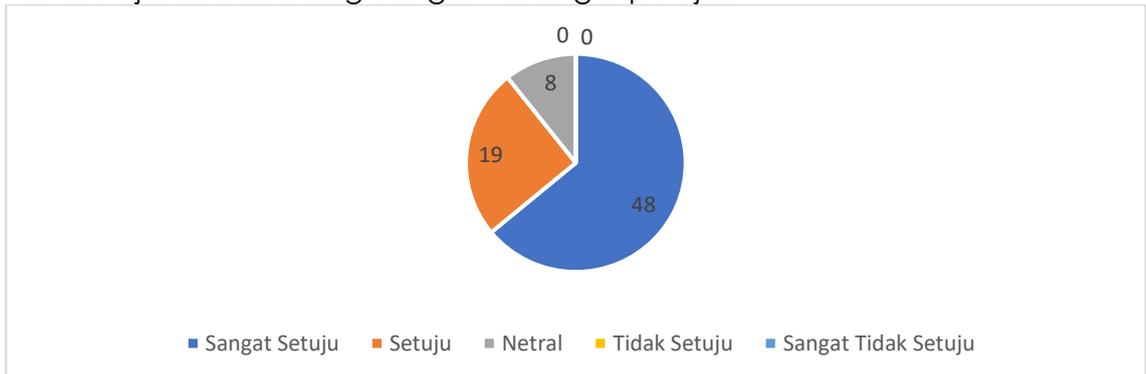
- Pemberian Materi E-Learning Menggunakan Baik Komputer, Gadget dan Internet Sangat Penting Untuk Dipelajari



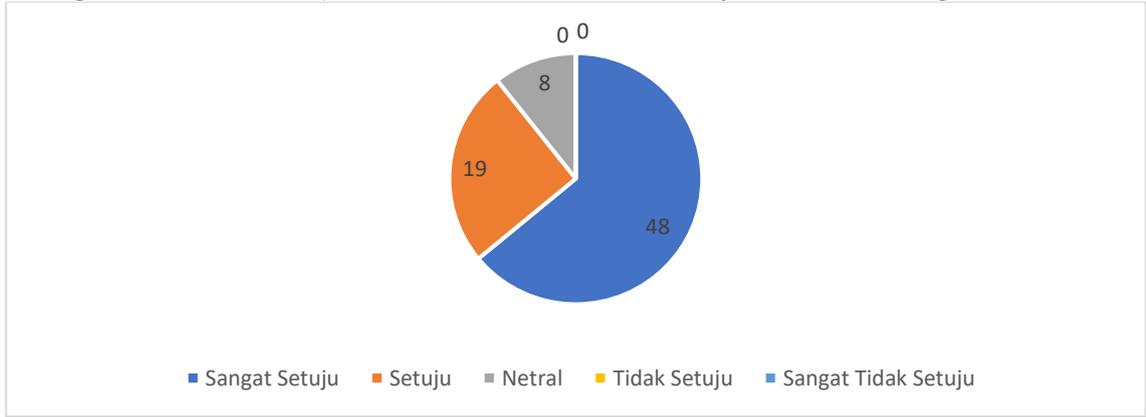
- Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Google Classroom Dapat Mewakili Pembelajaran *E-Learning*



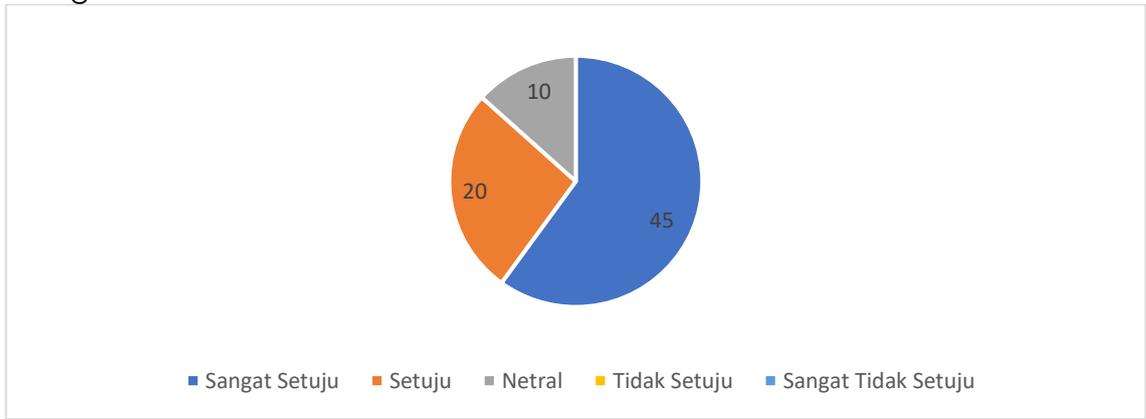
- Pembelajaran *E-Learning* Sangat Penting Dipelajari



- Google Classroom Dapat Mewakili Cara Pembelajaran E-Learning



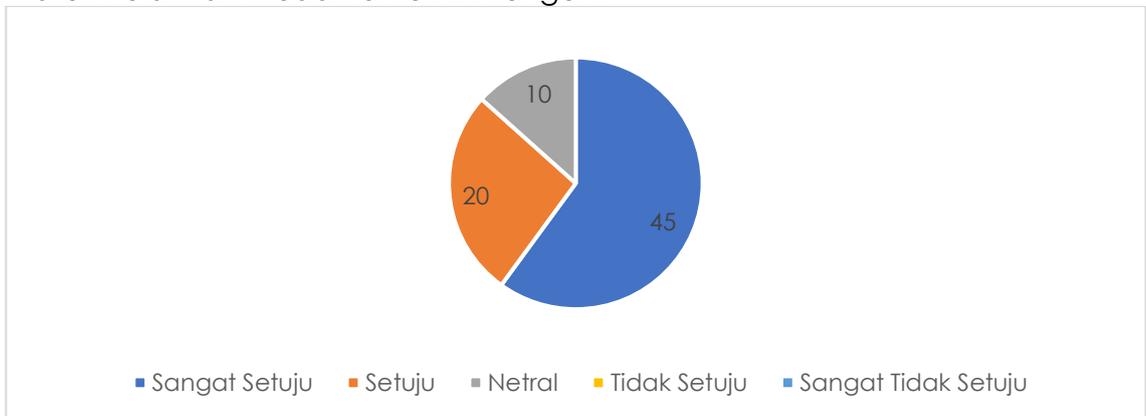
- Diperlukan Orang Yang Ahli Dalam Bidang Teknologi Untuk Menggunakan Google Classroom



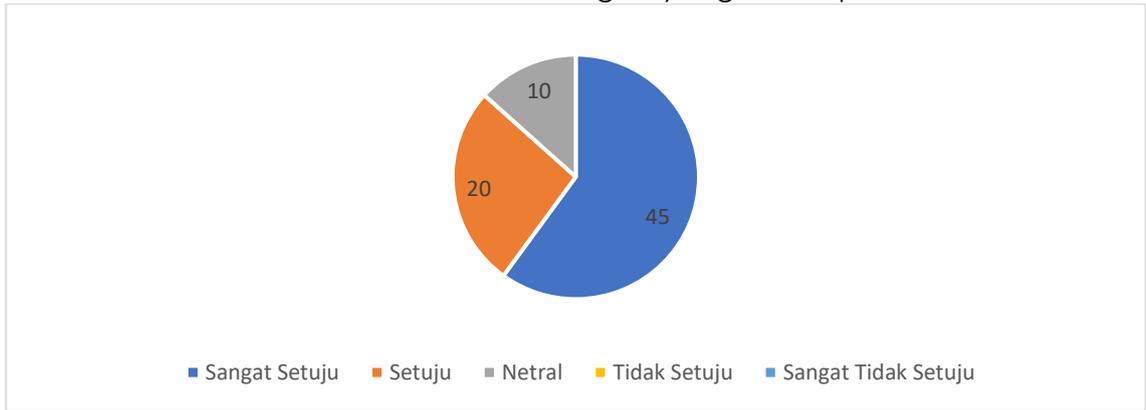
2) Analisa Pasca Kegiatan

Hasil evaluasi kesesuaian pelaksanaan kegiatan dan ketepatan sasaran dampak yang direncanakan adalah kegiatan tersebut merupakan kegiatan. Alasan diadakannya penyelenggaraan di kampus Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 adalah karena kuesioner rencana dan pra acara menunjukkan bahwa dosen-dosen dibidang pengajaran, teknologi informasi, dan keduanya terkait dengan informasi dan pengetahuan, maka acara tersebut Hasil analisis pasca juga menunjukkan verifikasi manfaat. Memenuhi kondisi dan waktu dosen saat ini. Kuesioner setelah kegiatan yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini ditampilkan dalam hasil evaluasi:

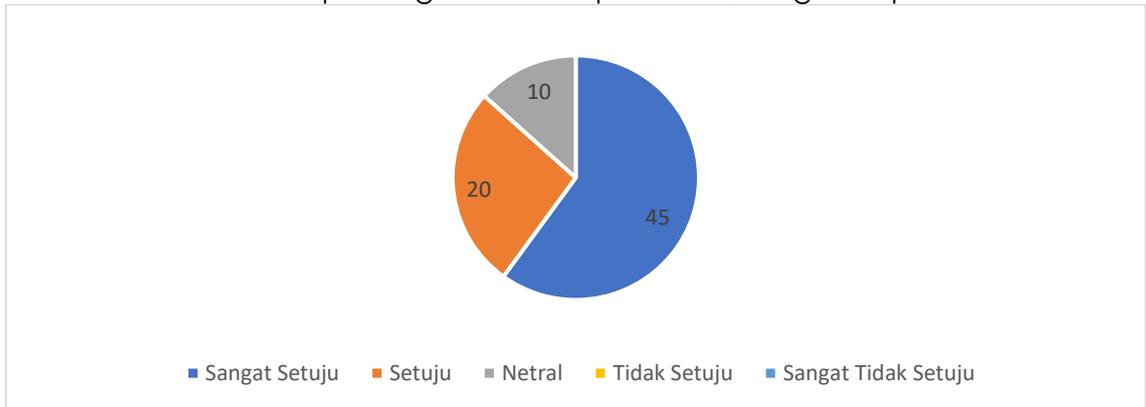
- Materi Pelatihan Mudah Untuk Dimengerti



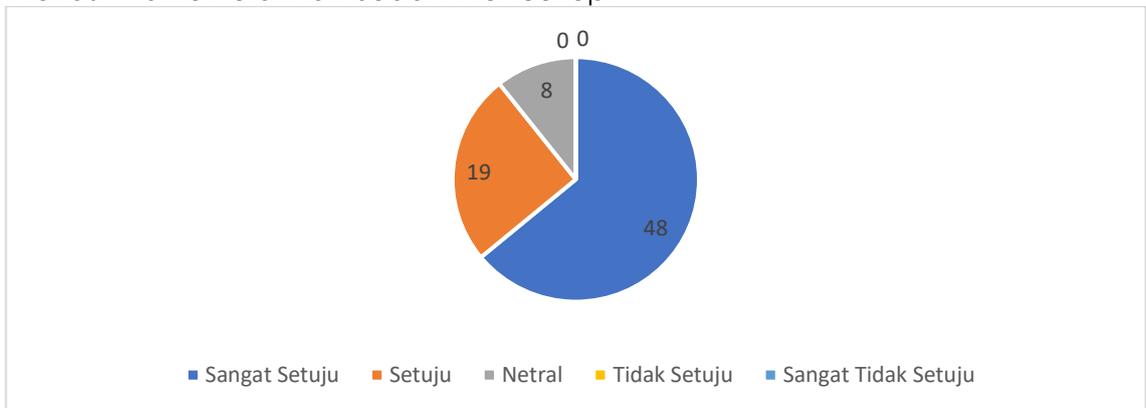
- Materi Pelatihan Relevan dan Sesuai Dengan yang Diharapkan



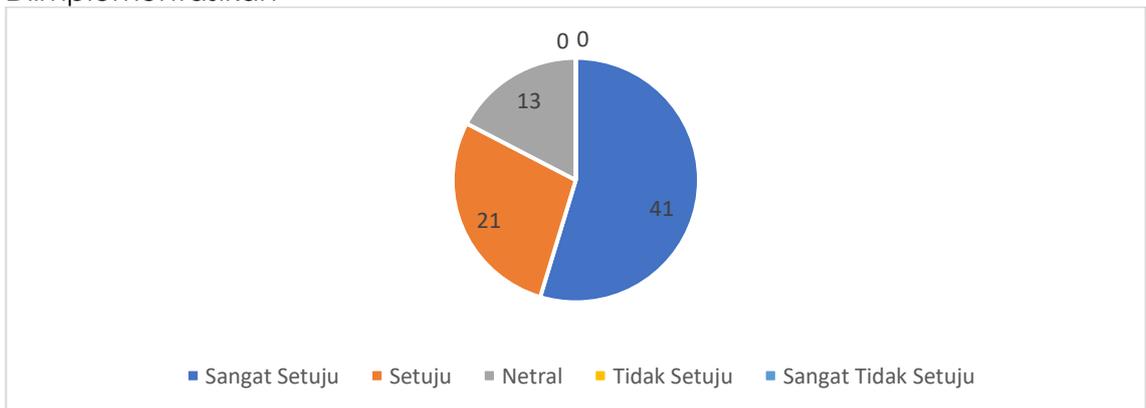
- Materi Pelatihan Cukup Mengenalkan Kepada Teknologi Komputer



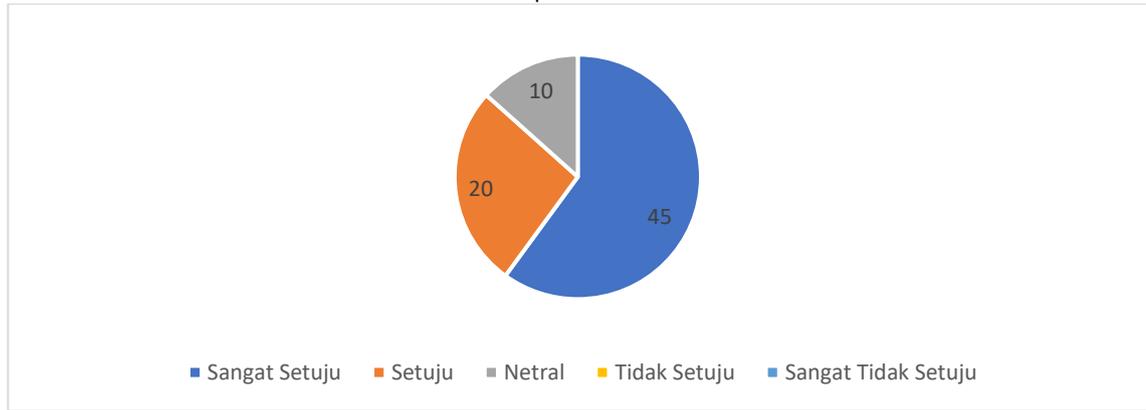
- Alokasi Waktu Pelatihan Sudah Mencukupi



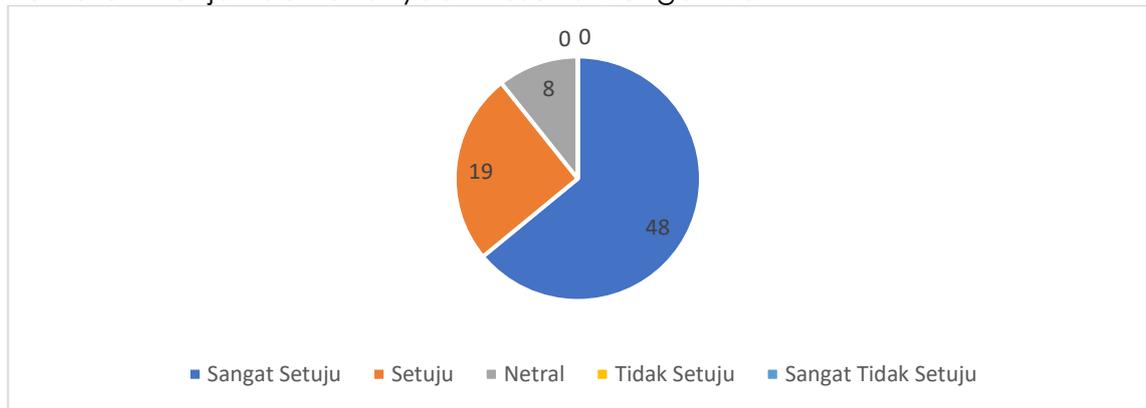
- Pemateri Mempresentasikan Isi Materi Dengan Baik dan Mudah Dimengerti dan Diimplementasikan



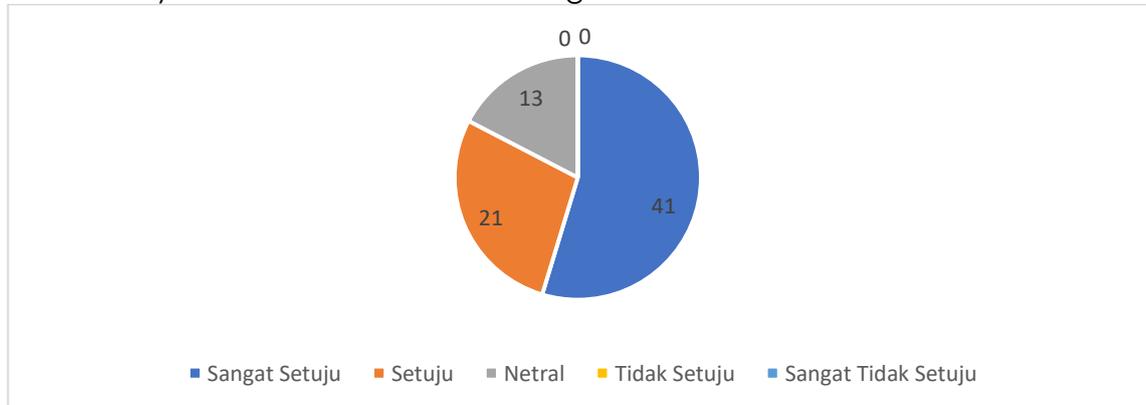
- Alokasi Waktu Untuk Diskusi Mencukupi



- Pemateri Menjawab Pertanyaan Peserta Dengan Baik



- Diskusi Tanya-Jawab Membantu Meningkatkan Pemahaman Peserta



Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, beberapa hal yang menjadi data pendukung dan data evaluasi, diantaranya sebagai berikut:

1) Faktor Pendorong

Faktor pendorong terlaksananya kegiatan ini adalah:

- Dari segi akurasi absensi mahasiswa, hasil analisis kondisi pembelajaran kampus masih sangat kecil.
- Hasil analisis pemanfaatan teknologi informasi dan pembelajaran komputer di kampus masih sangat sedikit.
- Masih perlu dilakukan penyempurnaan hasil analisis sinergi positif antara dosen dan mahasiswa dalam rangka memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih efektif di kampus IBI Kosgoro 1957.

2). Faktor Penghambat

Terdapat sedikit kendala dalam kegiatan pengabdian masyarakat tersebut, namun mungkin masih terdapat beberapa mahasiswa yang masih membutuhkan persuasif untuk meningkatkan kesadaran diri dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komputer dalam bidang pembelajaran jarak jauh.

3) Evaluasi Relevansi

Relevansi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat ditinjau dari beberapa sudut pandang, antara lain:

- Terkait dengan kebutuhan Civitas Akademika khususnya dosen dan mahasiswa terdapat kebutuhan yang mendesak akan informasi lebih lanjut mengenai kemajuan teknologi saat ini khususnya teknologi informasi dan komputer, dan mahasiswa sangat membutuhkan informasi yang relevan di bidang pengajaran terkait dengan dampak komputerasi dan perkembangan era digital.
- Relevansi dengan perkembangan era industri 4.0. Karena menjadi perhatian para akademisi, hal tersebut terkait erat dengan perkembangan Era Industri 4.0 yang mengarah pada *Internet of Things (IoT)*. Kampus memang membutuhkan informasi lain tentang pembelajaran online yang dipengaruhi oleh perkembangan era milenium, sehingga cara yang lebih cerdas dalam menggunakan teknologi informasi dalam kategori teknologi informasi adalah dengan menggunakan teknologi khususnya teknologi komputer, teknologi pengukuran dan internet.
- Relevansi kesesuaian bidang para narasumber. Penerapan di bidang nara sumber sangat sesuai, karena untuk materi pengajar bidang teknologi informasi dan sistem informasi yaitu Asep Mulyana Wihandar dan Ari Kurniawan yang berlatar belakang pendidikan ilmu komputer bidang teknik informasi. Ini sangat meningkatkan materi yang diajarkan dalam kegiatan ini.

4) Akseptibilitas

Akseptabilitas materi yang disajikan sangat tinggi, karena jumlah pemenuhan kondisi ini juga sangat dekat, karena materi ini juga dapat dikatakan sebagai materi aktual dalam kondisi saat ini.

5) Hasil Guna

Melihat dan memperhatikan bahasan tentang manfaat Pengabdian Kepada Masyarakat "Pelatihan Google Classroom bagi Dosen IBI Kosgoro 1957" mempertegas anggapan bahwa kegiatan ini valid, karena total *output*-nya adalah pendapatan atau pendapatan sesuai kebutuhan (berdasarkan kuesioner yang dilakukan sebelum acara ini).

6) Ketepatan Manfaat

Manfaat efek kegiatan ini sangat sesuai dengan kondisi dan lokasi saat ini. Dikatakan bahwa berdasarkan hasil survei angket dosen, topik yang dibahas pada dasarnya adalah topik umum yang perlu diketahui dosen dan mahasiswa.

7) Daya Ulang

Mengingat animo peserta sangat baik, sehingga kegiatan ini memiliki pengulangan yang sangat tinggi, jumlah peserta yang banyak, terbukti dalam hal ini terdapat 86 peserta

8) Partisipasi Dosen

Dosen sangat banyak mengikuti kegiatan ini, karena mengingat kegiatan tersebut dilandasi oleh kebutuhan mahasiswa akan teknologi informasi dan informasi komputer serta keterkaitan antara kedua bidang tersebut.

9) Tindak Lanjut

Kegiatan pengabdian masyarakat ini ditindaklanjuti dalam bentuk kegiatan pelaporan kepada organisasi dan pembuatan jurnal layanan masyarakat. Jika memungkinkan Sinergi antara kampus dan mahasiswa merupakan peluang lain untuk mendorong kegiatan di bidang teknologi informasi lingkungan. Memperkenalkan, menggunakan, dan menerapkan teknologi informasi dengan benar, benar dan efektif.

Kegiatan tindak lanjut lainnya dari kegiatan PKM adalah pertukaran yang terus menerus antara pelaksana PKM dengan dosen dan khususnya mahasiswa lainnya melalui SIAKAD IBI Kosgoro (1957) untuk mendapatkan materi pembelajaran secara online.

10) Rencana Tujuan Dampak

Kuesioner yang ada sebelum dan sesudah acara digunakan untuk *me-review* rencana sasaran dampak pada acara ini berdasarkan hasil evaluasi, kuesioner ini akan menggambarkan konsistensi rencana, manfaat, dan dampaknya bagi peserta. Semoga acara ini bisa berdampak baik bagi semua pihak, antara lain:

- Peningkatan pengetahuan dosen juga akan berdampak pada peningkatan efisiensi pengajaran dosen
- Meningkatkan hubungan dan komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa IBI Kosgoro tahun 1957.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan *e-learning* dengan Google Classroom dapat disimpulkan bahwa pelatihan/seminar dapat menggunakan fungsi yang disediakan oleh Google Classroom untuk memberikan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, kami tidak hanya dapat berbagi materi dalam bentuk dokumen atau tertulis, tetapi juga menggunakan video untuk berbagi Esensi atau video animasi dari beberapa kasus utama. Seluruh peserta (instruktur) antusias dengan pelatihan yang dapat terlaksana dengan baik dan aktif berdiskusi di setiap kegiatan/kursus di kelas. Secara umum, dalam pelatihan ini, semua dosen dapat menerima dan menggunakan Google Classroom untuk pembelajaran dan respons online.

Saran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah perlu adanya pengawasan dan pembinaan terhadap keberlangsungan proses elektronik ruang kelas Google. Selain itu, perlu adanya pembinaan mahasiswa di Google Classroom agar bisa sinkron antara dosen dan mahasiswa.

REFERENSI

- Efendi, Y., & Utami, N. (2019). Pengukuran efektifitas pembelajaran menggunakan media *e-learning* google classroom (SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru). In *Prosiding Seminar Nasional Computation Technology and its Aplication*, 1, 24–27.
- Gultom, M. U. (2019). Peran teknologi pendidikan dalam mengembangkan dan meningkatkan keprofesionalan pendidikan di era revolusi industri 4.0.
- Husna, H., & Pinem, K. (2011). Perbedaan hasil belajar siswa antara pengajaran multimedia dengan pengajaran konvensional pada materi iklim global di kelas X SMA N 1 Seruway Kabupaten Aceh Tamiang TP 2009/2010. *Jurnal geografi*, 3(2), 83–93.

- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2015). Analisa dan perancangan sistem pembelajaran online (e-learning) pada smk mambaul falah kudas. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 345–352.
- Kristiana, A. I. (2014). Model pembelajaran berbasis e-learning dengan authentic assesment pada mata kuliah aljabar linier prodi pendidikan matematika FKIP Universitas Jember. *Kadikma*, 5(3).
- Lestari, W. P., & Sujarwo, A. (2018). DevOps: disrupsi pengelolaan ict pendidikan tinggi. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Makarim, N. (2019). Pidato mendikbud Nadiem Makarim pada Upacara bendera peringatan hari guru nasional 2019. Kemendikbud. (Online), (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/11/pidato-mendikbudnadiem-makarim-pada-upacara-bendera-peringatan-hari-guru-nasional2019>).
- Maunah, B. (2009). *Landasan pendidikan*. (C. 1 Ed., Ed.). Yogyakarta: Teras.
- Montolalu, A. A. (2015). Peranan pemerintah dalam mewujudkan pendidikan wajib belajar di kecamatan Matuari Kota Bitung1. *Jurnal Politico*, 4(2).
- Setiawan, A., Nurlaela, L., Muslim, S., & Yundra, E. (2019). Pengembangan elearning sebagai media pembelajaran pendidikan vokasi. In *Prosiding Seminar Nasional SANTIKA Ke-1 2019* (pp. 52–56).
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278)

Copyright and License



This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) License
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Published by LPPM Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957, Jakarta