

# Pelatihan Pembelajaran Daring Berbasis Google Platform Untuk Guru Pada SD Swasta Fitria Rahmah

<sup>1)</sup>Subhan Hafiz Nanda Ginting, <sup>2)</sup>Dinur Syahputra, <sup>3)</sup>M. Rhifky Wayahdi, <sup>4)</sup>Rutmian  
Mariama Hutasoit, <sup>5)</sup>Sheila Try Thania

<sup>1,2,3)</sup>Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Univeersitas Battuta, Indonesia

<sup>4,5)</sup>Mahasiswa Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Univeersitas Battuta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>subhanhafiz16@gmail.com, <sup>2</sup>dinsyahui12@gmail.com, <sup>3</sup>muhammadrhifkywayahdi@gmail.com  
@gmail.com, <sup>4</sup>mariamaruth2408@gmail.com, <sup>5</sup>sheilatrithania@gmail.com

| INFORMASI ARTIKEL                                                        | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kata Kunci:</b><br>Pelatihan<br>Google Paltform<br>Media Pembelajaran | Google Cloud Platform merupakan rangkaian layanan cloud publik yang ditawarkan secara langsung oleh para developer Google. Namun, setelah melihat pertumbuhan teknologi, aplikasi ciptaan Google ini menambahkan macam-macam fitur baru. Perkembangan ini membawa banyak pengaruh positif khususnya bagi dunia pendidikan. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan komputer dimungkinkan terselenggaranya proses belajar mengajar yang lebih efektif. |
|                                                                          | <b>ABSTRACT</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Keywords:</b><br>Training<br>Google Platform<br>Learning Media        | <i>Google Cloud Platform is a suite of public cloud services offered directly by Google developers. However, after seeing the growth of technology, this application created by Google added a variety of new features. This development brought many positive influences, especially for the world of education. The facts show that the use of learning media with computers makes it possible to implement a more effective teaching and learning process.</i>          |
|                                                                          | This is an open access article under the <a href="#">CC-BY-SA</a> license.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer membawa banyak pengaruh positif khususnya bagi dunia pendidikan. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan komputer dimungkinkan terselenggaranya proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Dalam dunia pendidikan setiap tenaga pendidik saat ini dituntut dapat memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan materi ajarnya kepada anak didik yaitu sebagai alat peraga atau media pembelajaran.

Mencermati hal tersebut di atas, untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, maka tim pelaksana tertarik untuk membuat suatu sistem aplikasi yang dapat membantu proses penyampaian materi mengajar secara interaktif. Yang dimana menjadi landasan Kami selaku tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk mengusulkan kegiatan pelatihan pembuatan *Pelatihan Pembelajaran Daring Berbasis Google Platform* ini kepada masyarakat khususnya guru di SD Fitria Rahmah, Percut Sei Tuan.

## II. MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka diperoleh rumusan masalah yaitu perlu adanya pemahaman kepada masyarakat khususnya guru tentang bagaimana membuat media ajar dengan menggunakan google platform.

## III. METODE

Metode Prototyping Prototyping merupakan suatu metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Prototipe mewakili model produk yang akan dibangun atau mensimulasikan struktur, fungsionalitas dan operasi sistem. Dimensi Prototyping terdiri dari:

1. Penyajian, yaitu bagaimana desain dilukiskan atau diwakili? Dapat berupa uraian tekstual atau dapat visual dan diagram.
2. Lingkup yaitu apakah hanya interface atau mencakup komponen komputasi?;
3. Executability (Dapat dijalankan). Jika dikodekan, apakah akan ada periode saat prototype tidak dapat dijalankan?
4. Maturation yaitu tahapan-tahapan pengembangan produk. Ada dua tahap yakni secara (a) revolusioner: mengganti yang lama. Jika dirasa sistem yang lama sudah tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi. (b) Evolusioner : terus melakukan perubahan pada perancangan yang sebelumnya

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, yaitu :

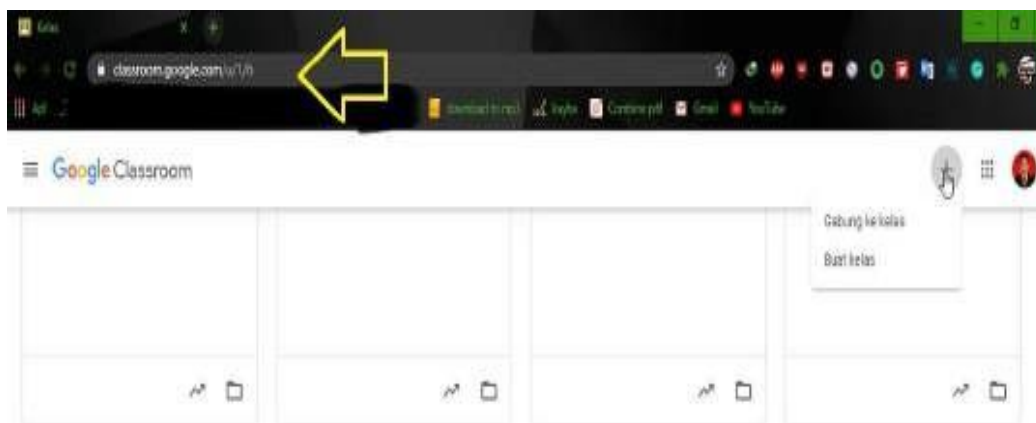
1. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dan penerapan komputer dalam bidang pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran.
2. Meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
3. Meningkatkan proses pengajaran yang ada, agar bisa terlaksana proses pengajaran yang menarik.

Adapun manfaat dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah:

1. Membuat para guru lebih mudah untuk menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran dengan google platform.
2. Agar para guru dapat memiliki gambaran tentang Universitas Battuta yang merupakan salah satu perguruan tinggi yang berperan aktif dan selalu berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

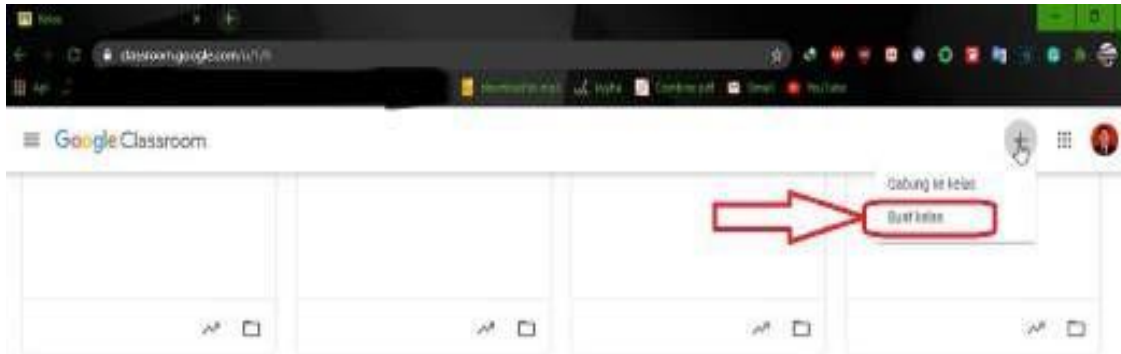
Bentuk kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan secara langsung dalam pembuatan *Media pembelajaran menggunakan Google Platform*, dengan jumlah 12 peserta. Sedangkan ketua pelaksana mengkoordinasi seluruh peserta dengan menjelaskan dan memvisualisasikan dalam bentuk slide presentase bagaimana tahapan-tahapan dalam pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Google Platform. Output yang dihasilkan adalah guru mampu membawakan materi pembelajaran menggunakan Google Platform Seperti Classroom dan lainnya.

Kegiatan Pelatihan Pembelajaran Daring Berbasis Google Platform, yang diterapkan saat ini penggunaan Google Classroom. Berikut langkah langkahnya. Pada Gambar 1 adalah tampilan awal classroom, dimana untuk membukanya dengan mengetikan link [classroom.google.com](https://classroom.google.com)



**Gambar 1. Tampilan Awal Classroom**

Pada gambar 2 adalah cara untuk membuat kelas baru dengan cara klik tambah yang ada di sebelah profil lalu pilih buat kelas.



**Gambar 2. Membuat Kelas**

Pada gambar 3 adalah tampilan pada saat membuat kelas baru yang berisi Nama kelas, Bagian, Mata Pelajaran dan Ruang.

A screenshot of the 'Buat kelas' (Create class) form in Google Classroom. The form has a title 'Buat kelas' at the top left. Below the title are four input fields: 'Nama kelas (wajib)' (Class name - required), 'Bagian' (Section), 'Mata pelajaran' (Subject), and 'Ruang' (Room). At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Buat' (Create).

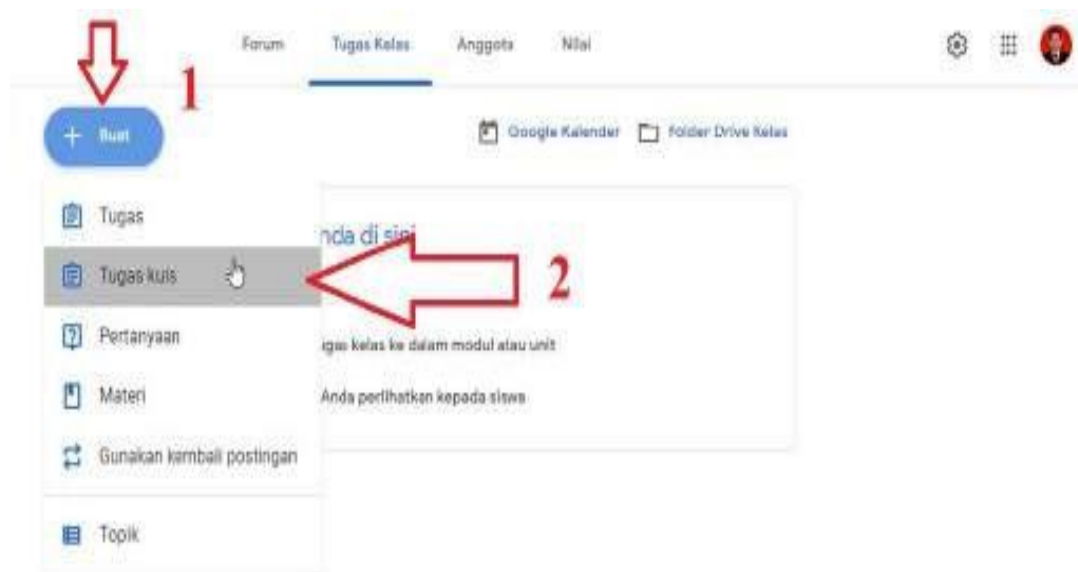
**Gambar 3. Tampilan Membuat Kelas**

Pada gambar 4 adalah tampilan kelas baru yang berisi Forum, Tugas Kelas, Anggota dan Nilai.



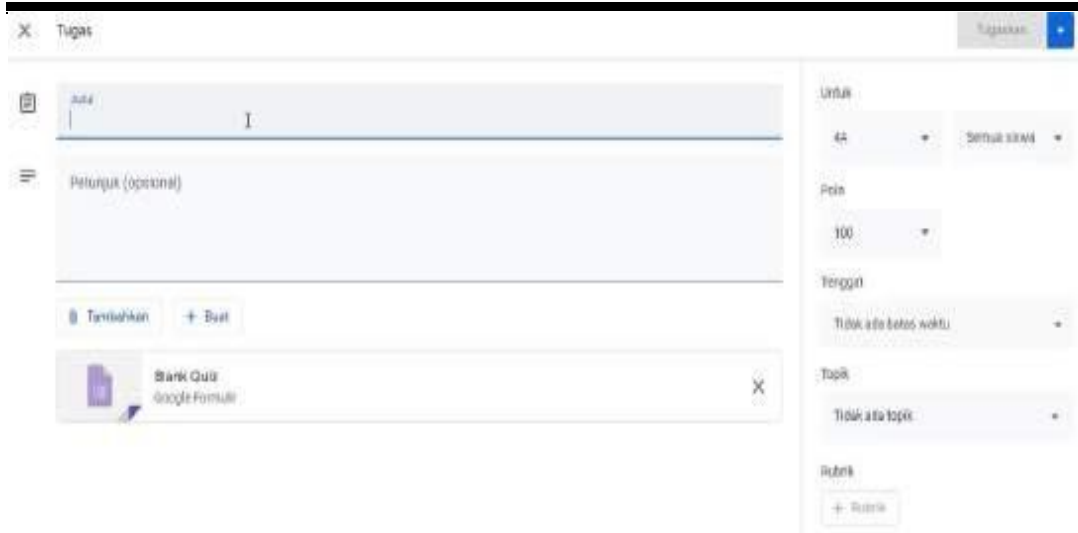
**Gambar 4. Tampilan Kelas Baru**

Pada gambar 5 kita akan membuat tugas kuis dengan cara pilih tugas kelas kemudian pilih buat lalu pilih tugas kuis.



**Gambar 5. Membuat Tugas**

Pada gambar 6 tampilan membuat tugas berisi Judul dan Petunjuk, Untuk Judul di isikan dengan judul tugas yang akan diberikan dan pada kolom petunjuk di isikan dengan petunjuk teknis pengerjaan tugasnya.



**Gambar 6. Tampilan Tugas**

Pada gambar 7 adalah tampilan dari google formuler, yang mana dengan menggunakan google formuler ini akan memudahkan kita dalam pembuatan tugas tugas.



**Gambar 7. Tampilan Google Formuler**

Pada gambar 8 adalah tampilan contoh tugas yang akan diberikan ke siswa dari google formuler.

**Tugas harian**  
jawablah tugas berikut dengan benar  
\* Wajib

Nama \_\_\_\_\_

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

manakah pilihan browser yang tepat? \*

☐ Ms. Office

☐ Photoshop

☐ Corel

☐ Google chrome

**Kirim**

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir

Gambar 8. Tampilan Tugas Google Formulir

### Foto Kegiatan







## V. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan google platform seperti classroom dan google formulir membuat guru jadi lebih mudah dalam pembelajaran daring.
2. Dengan pelatihan ini guru dan murid menjadi antusias dengan perkembangan teknologi dalam hal pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Yildirim, F. S., & Kiray, S. A. (2016). Flipped Classroom Model in Education. Research Highlights in Education and Science, 2-8.
- Bergmann , J., & Sams, A. (2012). Flip Your Classroom: Reach Every Student in EveryClass Every Day. Colorado: The International Society for Technology in Education (ISTE).
- Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0. Jurnal Kreatif Online, 8(1), 39-46.