

Pelatihan Pemanfaatan Google For Education Untuk Para Murid di SMK Kesehatan Genus (Generasi Nusantara) Pekanbaru

Zamzami¹, Didik Siswanto², Lasri Nijal³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

zamzami@unilak.ac.id¹, didik@unilak.ac.id², lasrinijal@gmail.com³

Abstrak: Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronairus Disease 2019 yang dibuat oleh pemerintah memberi dampak pada proses KBM agar tetap berjalan namun tidak meningkatkan resiko penyebaran virus Covid-19. Salah satu SMK swasta di Pekanbaru yaitu SMK Genus (Gema Nusantara) yang memiliki konsentrasi jurusan kesehatan juga dituntut memahami dan mengetahui teknologi pada era revolusi industry 4.0 dibuktikan dengan kurikulum mata pelajaran Komputer dan Sains. Sosialisasi dari LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat) Universitas Lancang Kuning tentang pemanfaatan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran khususnya *Google For Education* yang dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan dimana saja asalkan memiliki koneksi internet yang memadai dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif di SMK Genus yang belum didapatkan secara mendalam. Peserta pelatihan di SMK Genus yang terdiri dari tenaga pendidik diberikan sosialisasi pemanfaatan Google For Education dan buku pedoman tutorial untuk melakukan praktikum. Pengukuran capaian pemahaman peserta pelatihan dilakukan kuesioner dan mendapatkan tingkat pemahaman tertinggi dari Bapak Wawan Kurniawan sebesar 85%.

Kata Kunci: *Google For Education, SMK Genus, IT*

Abstract: Guidelines for the Implementation of Learning in the Corona Virus Disease 2019 Pandemic made by the government have an impact on the KBM process so that it continues to run but does not increase the risk of spreading the Covid-19 virus. One of the private vocational schools in Pekanbaru, namely the Genus Vocational School (Gema Nusantara) which has a concentration in the health department, is also required to understand and know technology in the era of the industrial revolution 4.0 as evidenced by the curriculum for Computer and Science subjects. Socialization from the Lancang Kuning University Research and Community Service Institute (LPPM) regarding the use of learning support applications, especially Google For Education which can be accessed easily, anytime and anywhere as long as they have an adequate internet connection is carried out to improve the quality of effective learning in SMK Genus which has not been obtained in depth. The training participants at the Genus Vocational School consisting of educators were given socialization on the use of Google For Education and tutorial manuals for conducting practicals. The measurement of the understanding achievement of the training participants was carried out by questionnaires and got the highest level of understanding from Mr. Wawan Kurniawan at 85%.

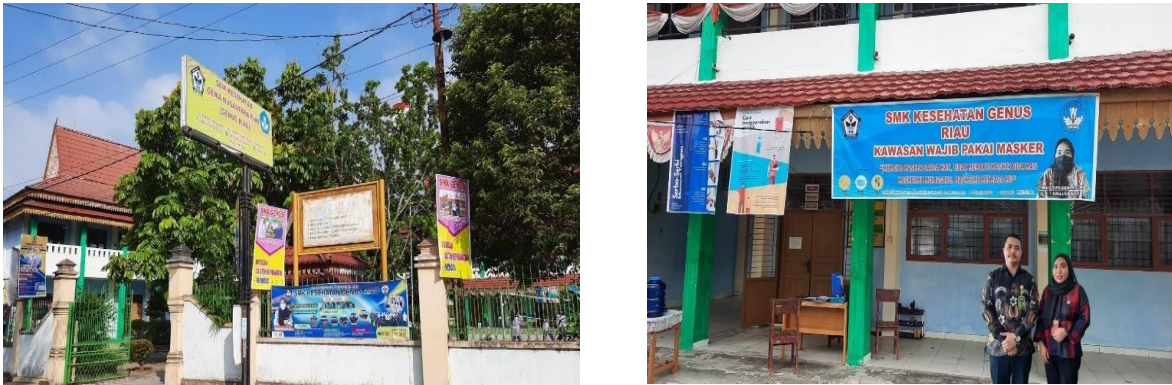
Keywords: *Google For Education, SMK Genus, IT*

1. Pendahuluan

Pandemi yang terjadi memberi dampak pada dunia pendidikan yang membuat pemerintah menerbitkan Panduan Penyelenggara Pendidikan di Masa Pandemi Coronairus Disease 2019 (COVID-19). Kreatifitas dari tenaga pendidik diperlukan dalam mengemas ataupun mengkonsep pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Salah satu SMK swasta di Pekanbaru yaitu SMK Genus (Gema Nusantara) yang didirikan yayasan pendidikan Binus (Bintang Insani Nusantara) memiliki konsentrasi jurusan kesehatan juga dituntut

memahami dan mengetahui teknologi pada era revolusi industry 4.0 dibuktikan dengan adanya kurikulum mata pelajaran Komputer dan Sains.

Proses KBM (kegiatan belajar mengajar) yang dilakukan secara konvensional atau tatap muka dialihkan dengan pemanfaatan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran semasa pandemi ini. Didukung dengan gadget yang memadai dan jaringan internet yang tersedia maka pemanfaatan google untuk sekolah SMK ini nantinya akan dapat menunjang proses majunya sekolah tersebut dan dapat bersaing dengan kompetitor yang ada di Kota Pekanbaru ini. Berikut situasi sekolah yang berlokasi di jalan Indrapuri Tenayan Raya, Kelurahan Rejosari, Pekanbaru.



Gambar 1. Kondisi Kantor dan Lokasi Sekolah Mitra

Alamat lengkap dari tempat pengabdian mitra adalah di Jl. Indrapuri, Hangtuah Kec. Tenayan Raya, Kel. Rejosari Website: www.smkgenus.sch.id, Email: smkgenuspekanbaru@gmail.com



Gambar 2. Dokumentasi Surat Persetujuan Mitra

Pemanfaatan Google For Educations di SMK Genus belum dipahami oleh tenaga pengajar maupun peserta didik mengakibatkan metode dan media pembelajaran yang tidak variatif. Pandemi turut menambah keharusan dalam pengembangan media pembelajaran sekaligus

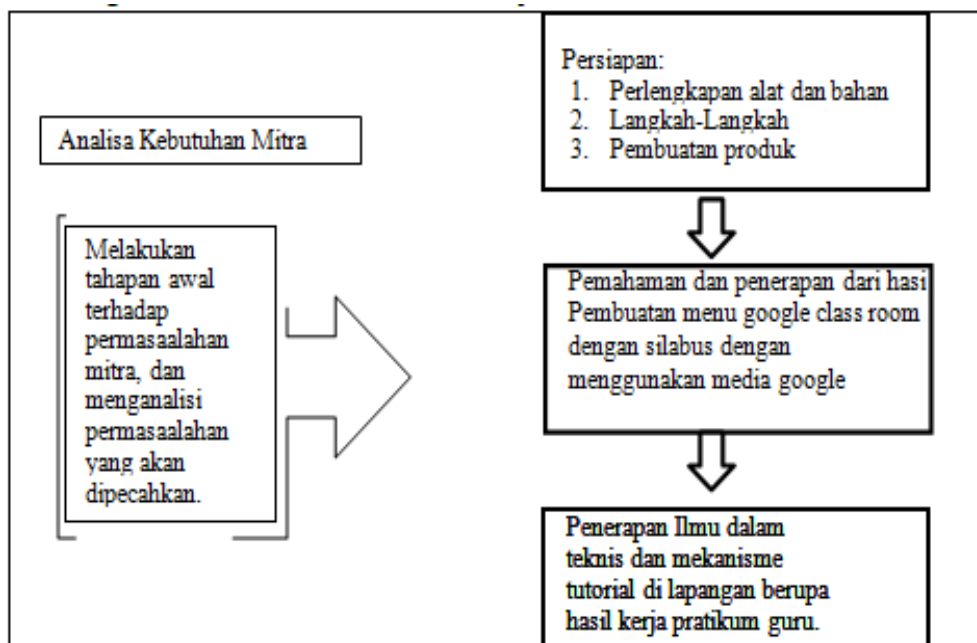
memotivasi dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Program Kemitraan Masyarakat memberi solusi untuk pemanfaatan *Google For Educations* dalam segi pemahaman dan praktikum *google drive, google classroom, google form* untuk tenaga pengajar di SMK Genus (Gema Nusantara). Google drive Pelatihan yang dilakukan diharapkan dapat diterapkan oleh guru dan siswa dalam tugas pokok serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif.

2. Metode

Berdasarkan penggalan informasi awal terhadap mitra Program Kemitraan Masyarakat, terdapat beberapa tawaran solusi penyelesaian untuk SMK Genus sebagai berikut : Pembentukan atau pembinaan serta sosialisasi kelompok kerja guru, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dan mampu menjadi wahana dalam memfasilitasi pengembangan profesionalisme para guru di sekolah mitra. Menambah pengetahuan dan keterampilan para guru dan siswa di sekolah mitratentang pemanfaatan IPTEKS dalam pembuatan dan pemanfaatan *Google For Educations* peningkatan pendidikan di sekolah yang inovatif. Memotivasi para guru untuk senantiasa menggunakan serta mampu membuat secara mandiri dari hasil pelatihan yang sudah di berikan dalam kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan dan berkesinambungan.

Berikut merupakan penerapan dalam bentuk diagram yang telah diberikan kepada Sekolah Genus yang mana telah dijelaskan bahwa teknologi yang ditawarkan dalam upaya peningkatan dan pemahaman dan teknis penggunaannya. Adapun proses desain/perancangan dapat digambarkan sebagai berikut.

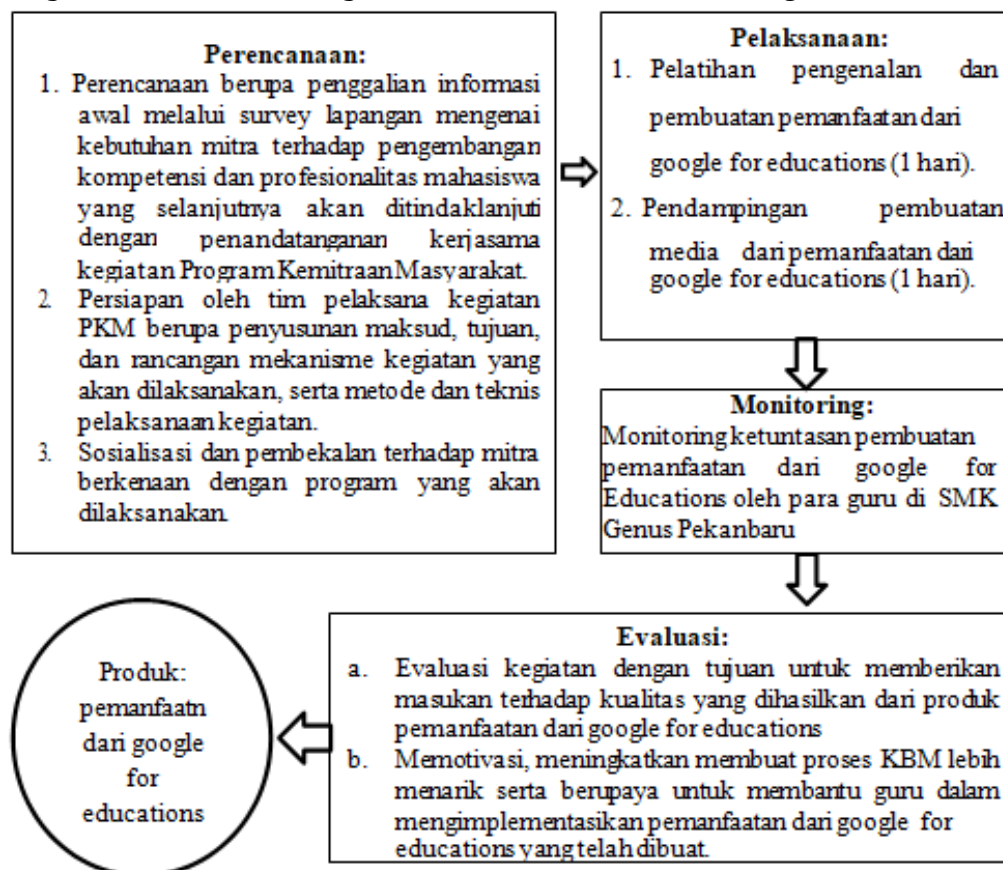
Diagram 1. Proses Pembuatan Modul Ajar Berbasis Multimedia



Mekanisme pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini memiliki beberapa langkah yang terdiri dari 4 tahapan kegiatan; perencanaan, pelaksanaan, monitoring kegiatan, dan

evaluasi. Di mana mekanisme kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini akan dijelaskan secara terperinci dalam diagram dibawah ini:

Diagram 2. Mekanisme Kegiatan PKM Pemanfaatan dari *Google For Educations*



3. Hasil dan Pembahasan

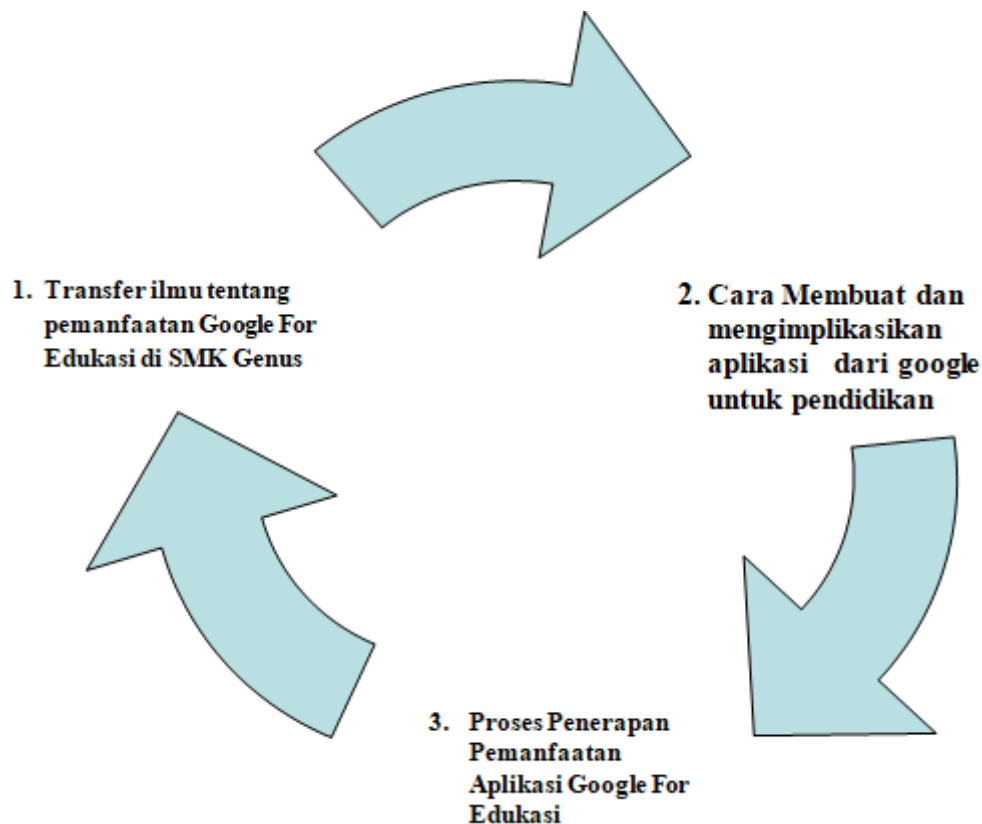
Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan di ruangan laboratorium computer Sekolah Genus pekanbaru riau di lantai 2 yang mana laboratorium ini baru di kembangkan oleh pihak sekolah memang untuk kemajuan IPTEK dan Teknologi untuk pendidik dan peserta didik, dan pihak sekolah juga menyediakan sarana dan prasarana lain demi menunjang kegiatan yang di tajayaitu seperti projector, slide dan juga akses jaringan internet yang di punyai dan memiliki saranapenunjang juga sangat memadai dan sangat respresentatif demi lancarnya kegiatan sosialisasi serta pendampingan pelatihan ini, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, tgl 25 November 2021 yang berlangsung dari pukul 08.00 sampai pukul 15.00 yang dihadiri oleh 6 orang peserta yang semua nya merupakan tenaga pendidik (Guru) di SMK Genus (Gema Nusantara) Pekanbaru.

Tahapan tahapan yang pemateri sampaikan antara lain yaitu:

1. Melakukan pembekalan pemahaman bagi peserta mengenai bagaimana cara serta Tips and Trik mengkases aplikasi dari google untuk pemanfaatan *Google for Educations* yang baik. (Sosialisasi) Mengenalkan apa itu aplikasi dari google untuk pemanfaatan *Google For Educations* secara lengkap.

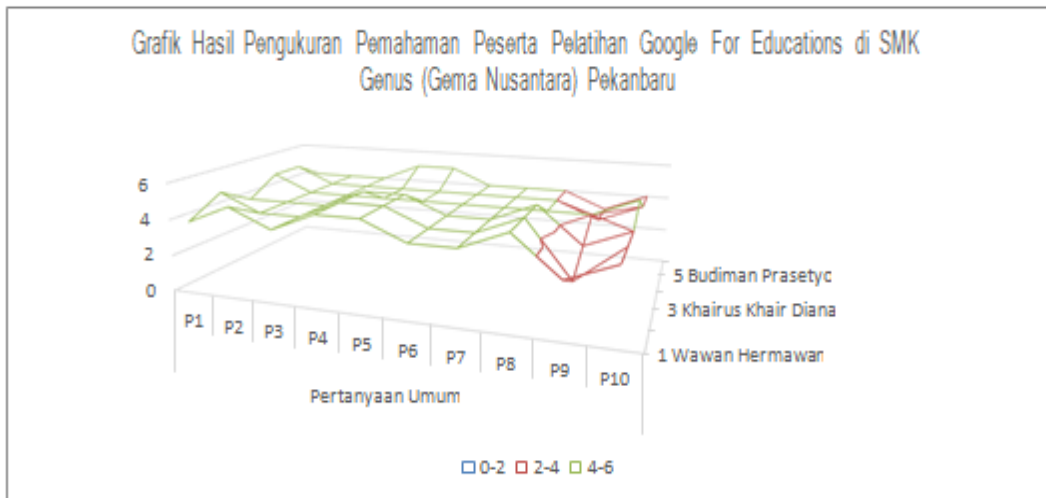
2. Melakukan pengregistrasian pada aplikasi mengkases aplikasi dari google untuk pemanfaatan *Google for educations* dan tes pengetahuan dasar dari peserta pelatihan.
3. Pelatihan langsung di PC Labor yang tersedia dan dipandu oleh pemateri secara *step by step* dan ditampilkan di projector berupa layar TV yang sudah tersedia.
4. Peserta pelatihan di uji dengan membuat hasil yang menarik dengan tema dan konsep yang mereka sukai.
5. Penyebaran kuisisioner kepada seluruh peserta pelatihan terhadap apa yang sudah di dapat.

Diagram 3. Gambaran IPTEK yang ditransfer



Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan mengikutsertakan guru dari sekolah mitra ini anjuran dari kepala sekolah mengenai penerapan protokol kesehatan berdasarkan instruksi dan penerapan peraturan pemerintah daerah dan pusat, bahwasanya di batasi pengumpulan dalam jumlah besar. Dengan istilah PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dari hal diataslah tim kami melakukan IbM ini dengan adanya batasan peserta dan diharapkan peserta menggunakan masker dalam proses pelatihan di laksanakan.

Tahapan dalam mengakses aplikasi dari google untuk pemanfaatan *Google for Educations* dilakukan dengan tahapan yang sangat terstruktur dengan langkah-langkah antara lain sebagai tabel dibawah ini.



Tabel 1. Hasil Kuisisioner Peserta Pelatihan

Dari diagram diatas didapatkan perhitungan hasil dengan nilai grafik capaian tertinggi yaitu bapakwawan Kurniawan dengan pemahaman meningkat 85% dan pembahasan dari tugas serta pratikum yang beliau kerjakan juga telah sesuai dengan buku pedoman tutorial pratikum yang telah tim berikan dan jelaskan. Dari penjabaran dan pemahaman yang didapat maka guru di SMK Genus dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman sewaktu pelatihan agar dapat di tularkan kerekan sejawat dan di implementasikan ke kegiatan KBM di sekolah tersebut kedepannya.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada Pelatihan Pemanfaatan *Google For Educations* Untuk Para Murid di SMK Genus (Generasi Nusantara) Pekanbaru diikuti oleh 6 orang peserta yang merupakan tenaga pengajar di SMK Genus. Hasil dari pelatihan mendapatkan tingkat nilai grafik capaian tertinggi dari Bapak Wawan Kurniawan sebesar 85% akan pemahaman pelatihan.

Daftar Pustaka

Jurnal:

Andriani, R., & Kasriyati. (2018). Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bagi siswa sekolah dasar (sd) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J- abdipamas (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*, 119-126.

Kurniawan, k., andriani, r., & kasriyati. (2017). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran bahasa inggris sekecamatan rumbai kota pekanbaru. *Dinamisia: jurnal Pengabdian kepada masyarakat*, 68-73.

Maharani, N., & Kartini, K. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematik pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *Bali: STMIK STIKOM INDONESIA*.

Muslik, A. (2019). Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika di Era Evolusi Industri 4.0. Andragogi. *Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 251.

Nirfayanti , N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*.

Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. *Rajawali Pers*.

Nurkencana, W., & sunartana, P. (2003). Evaluasi Hasil Belajar. *Usaha Nasional*.

Pohan, A. E. (2020). Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. *CV Sarnu Untung*.

Rozak, A., & Muharom Albantani, A. (2018). Desain perkuliahan bahasa Arab melalui google classroom. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasa Araban*.

Buku:

Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., & Listiawati, M. (2020). *Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati Bandung.

Sudjana, N. (2005). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. *Sinar Baru Algensido*.

Sidiq, U. d. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. *Ponorogo: CV Nata Karya*.

Soyanto, B. (2008). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup.

Rusman, D. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalisme siswa*. Jakarta: pt. Rajagrafindo persada.

Pidarta, M. (2005). *Perencanaan Pendidikan Partisipatori dengan pendekatan sistem*. Renika Cipta.

Website:

Wahyono, B. (2016). *Peran Pendidikan dalam pembangunan nasional dan atau sebaliknya*. Retrieved from <http://www.pendidikanekonomi.com/2012/12/peran- pendidikan-dalam-pembangunan.html>

Kurniawan, N. (2014). *Kurikulum 2011 dan pergeseran peran siswa*. Retrieved from <http://bangka.tribunnews.com/2014/03/27/kurikulum-2011-dan-pergeseran-peran-siswa>

Panduan Penggunaan Google Classroom Untuk Dosen Universitas Mercu Buana Yogyakarta. (n.d.). Retrieved 05 11, 2020, from <https://fpsi.mercubuana-yogya.ac.id/wpcontent/uploads/2016/10/Dosen- GCR Ver1.pdf-1-1.pdf>

Pappas, C. (2015). *Google Classroom review: Pros and cons of using Google Classroom in elearning*. Retrieved 04 16, 2021, from <https://elearningindustry.com/google-classroomreview-pros-and-cons-of-using-googleclassroom-in-elearning>

Natasya, E. (2015). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Retrieved from http://ekanatasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_7.html