



PKM Pembuatan Kelas Digital dengan *Google classroom for education* bagi Guru SMK di Kabupaten Pangkep

Ashar Pramono¹, Amiruddin², Muhammad Hasim S³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

ashar_pramono@yahoo.com, amiruddin@unm.ac.id, hasimapache@unm.ac.id

Abstrak: Sesuai dengan perkembangannya terutama pada era disrupsi 4.0 yaitu guru masa depan harus mampu menyajikan modul sesuai minat siswa, di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang, modul yang digunakan dalam pembelajaran tidak selalu menggunakan modul konvensional seperti modul berbasis paper. Melainkan guru masa depan pun harus mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk modul yang bisa diakses secara daring oleh para siswa. Guru masa depan harus mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, yakni pembelajaran yang memadukan *hands on and mind on*, *problem based learning* dan *project based learning*. Tujuannya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. *Google classroom for education* merupakan salah satu fitur dari produk Google yang dapat dimanfaatkan sebagai media *blended learning*. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, Google Classroom dapat digunakan untuk mendemonstrasikan atau memvisualisasikan konsep-konsep pelajaran secara online tanpa mesti tatap muka. Kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat ini merupakan salah satu kegiatan pendampingan, pembimbingan, dan pelatihan kepada Guru SMK di Kabupaten Pangkep. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat melahirkan guru yang mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan *Google classroom for education* sebagai media pembelajaran *blended learning* dalam kelas digital tanpa kertas (*paperless*).

Kata kunci: pembelajaran campuran, Google Classroom, pembelajaran tanpa kertas

Abstract: In accordance with its development, especially in the era of disruption 4.0 that future teachers should be able to present the appropriate module that meets passion of students, in the era of the development of emerging technology, the modules used in the study are not always use the conventional modules such as paper-based modules. Rather, the future teacher must be able to present course material in the form of modules that can be accessed online by students. Teachers must be able to present the joyful and innovative learning, i.e. learning that blends hands on and mind on, problem-based learning and project based learning. The goal is to create an active learning, creative and fun. *Google classroom for education* is one of the features of the free Google product that can be used as a medium of blended learning. With a variety of features it has, Google Classroom can be used to demonstrate or visualize concept of lessons with no face to face needed. Community Partnership program is one of the mentoring, coaching, and training activities to vocational school teachers in Pangkep regency. The results of this activity is expected to build teachers who are capable of designing learning program by utilizing *Google classroom for education* as a medium of learning that is blended and occurs in digital paperless classroom.

Keywords: *blended learning*, *Google Classroom*, *paperless*

PENDAHULUAN

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi yang diperuntukkan bagi ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan *Google Apps for Education* yang secara resmi dibagikan pada khalayak sejak 12 Agustus

2014. Google sudah melakukan pemberitahuan mengenai antarmuka pemrograman aplikasi dari sebuah ruang kelas dan sebuah tombol berbagi untuk situs web sehingga pihak manajemen sekolah beserta para pengembang diperkenalkan supaya melakukan penerapan lebih lanjut terhadap *Google Classroom*.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam *Learning Management System* (LMS) memang akan



memberikan pengalaman terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM). Model pembelajaran seperti ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif berbasis *e-learning* yang tentunya mendukung adanya efisiensi waktu maupun kampanye *paperless learning* (pembelajaran tanpa kertas). Google Classroom bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun *Google Application for Education*. Kita dapat mendaftarkan diri secara gratis untuk dapatkan Produk Google. Salah satunya adalah Google Classroom, fasilitas e-mail dengan domain sendiri, Google Drive, dan lain-lain. Akun *Google Apps for Education* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif (Asnawi 2018).

Sebagaimana jamak diketahui, dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi terutama pembelajaran online, terdapat istilah LMS (*Learning Management System*). Sebuah sistem untuk mengelola proses pembelajaran, yang berisi sistem terintegrasi antara model, materi, media hingga guru dan siswa yang tentunya dikembangkan terlebih dulu oleh pihak pengelola (guru dan/atau tim pendukung). Banyak LMS yang dikembangkan oleh para *developer software*, seperti Moodle, Edmodo, maupun website-website LMS seperti *Quipperschool*, Kelas, dan sebagainya. Tak terkecuali, perusahaan raksasa internet, Google juga memiliki LMS gratis yakni *Google Classroom* (Hakim. 2016).

Salah satu teknologi pembelajaran *e-learning* yang cukup terkenal dan bahkan banyak digunakan oleh institusi pendidikan besar di Indonesia adalah menggunakan Moodle, sebuah *Content Management System open source* yang bebas digunakan siapapun dengan bebas dan gratis. Akan tetapi, teknologi ini masih rentan dikarenakan saat ini banyak lembaga pendidikan yang belum memiliki keamanan *web hosting* yang cukup memadai terkait implementasi Moodle ini. Bahkan, celah-

celah terkait keamanan (*security bug*) seringkali muncul ketika banyak pengguna register atau mendaftar serta bebas keluar masuk melakukan upload file yang berpotensi merusak sistem di dalam website kampus atau sekolah itu sendiri. Selain itu, masalah server *down* karena *over capacity* juga kerap mengganggu model *e-learning* ini, di mana sebagian besar institusi belum memiliki VPS (*Virtual Private Server*) atau *Dedicated Server* sehingga ketika akses materi elearning secara bersamaan 100 orang atau lebih misalnya, maka server akan putus (*disconnected*) dan website tidak bisa diakses (Pradana 2017).

Google Classroom merupakan alternatif yang bisa digunakan untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar berbasis *e-learning*. Penggunaan *Google Classroom* sangat *user friendly* sehingga mudah digunakan, serta diimplementasikan di institusi pendidikan. Secara umum fitur yang ada pada *Google Classroom* adalah kelas *e-learning*, memberikan pengumuman, memberikan tugas, memberikan nilai, merapikan dokumen di Google Drive ketika file dari siswa/mahasiswa diupload ke dalam *Google Classroom*, membuat survei, membuat pertanyaan, dan sebagainya. Fitur tersebut sebenarnya bisa dikombinasikan lebih hebat lagi dengan penggunaan media yang masih terintegrasi dengan produk google lainnya, seperti Google Drive (*online storage/tempat penyimpanan file secara online*), Youtube (upload video), Google Form (membuat form quiz, survei, soal, dan sebagainya), Google Docs, Google Spreadsheet, dan sebagainya (Gunawan, 2018).

Berdasarkan fitur-fitur tersebut, rasanya tidak dapat dipungkiri bahwa *Google Classroom* dapat menjadi alternatif baru dan sangat berguna ketika suatu institusi pendidikan ingin mengembangkan kegiatan belajar di mana saja dan kapanpun. Masalah terkait kekhawatiran adanya website yang dibajak, atau server down sepertinya tidak berlaku di *Google Classroom*, karena seperti lazim diketahui bahwa Google memiliki keamanan atau *computer security* terbaik saat ini sehingga sangat kecil kemungkinan terjadi masalah-masalah tersebut. Selain itu, Google juga

memberikan *Analytics* terhadap mekanisme e-learning yang terjadi di suatu institusi, admin atau operator dapat melihat dengan jelas berapa penggunaan atau *sources* yang telah digunakan dan sedang berlangsung (Wicaksono, 2017).

Keunggulan Google Classroom untuk Pembelajaran Campuran

Pembelajaran berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam *Learning Management System* (LMS), akan memberikan pengalaman terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM). Model pembelajaran seperti ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif berbasis *e-learning*. Tentunya mendukung adanya efisiensi waktu maupun kampanye *paperless*.

Google Classroom bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun *Google Application for Education*. Anda dapat mendaftarkan diri secara gratis untuk mendapatkan produk google. Salah satunya adalah *Google Classroom*, fasilitas e-mail dengan domain sendiri, *Google Drive*, dan lain-lain. Akun *Google Apps for Education* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif.

Ada beberapa keuntungan yang kita dapatkan dari cara kerja *Google Classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System* (LMS), yakni:

1. Proses setting yang cepat dan nyaman

Proses instalasi *Google Classroom* sangat mudah asalkan terhubung koneksi dengan internet dan memiliki akun Gmail pribadi. Aplikasi ini juga bisa berjalan di *Smartphone Android* yang proses *set up* nya dengan membuka Play Store dan mencari aplikasi *Google Classroom* kemudian install dan langsung bisa dipakai dan diakses. Proses *set up* pada *Google Classroom* sangat cepat dan nyaman jika

dibandingkan harus menginstall LMS lokal atau mendaftarkan ke *provider* LMS. Guru tinggal mengakses aplikasi *Google Classroom* serta bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. Guru dapat melakukan ini dengan menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas pada *Google Classroom*. *Google Classroom* lebih sederhana dan mudah untuk digunakan, sehingga ideal bagi seorang guru meskipun dengan tingkat pengalaman *e-learning* yang beragam.

2. Hemat waktu

Guru bisa menyimpan file tugas yang akan dibuat untuk pertemuan berikutnya dan bisa dimunculkan sesuai dengan kalender jadwal yang dibuat. Siswa dapat mengerjakan di rumah dan di mana saja tanpa mesti mengerjakan di sekolah, serta menghemat pemakaian kertas.

3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Memberikan ruang tanpa batas untuk komunikasi, melalui private ataupun public comment. Dengan medium ini, komunikasi tetap berjalan tanpa mesti berjumpa, melalui fasilitas komentar dan pemberian tugas.

4. Penyimpanan data terpusat

Proses penyimpanan ini tersimpan dalam cloud computing yaitu google drive, yang aman dan bisa diakses, karena tersimpan dalam bentuk arsip.

5. Berbagi sumber daya yang cepat

Melalui fitur link apa saja bisa berbagai sumber dan bisa dicari di mesin pencari Google, berbagi video tutorial, dan bisa mengedit bersama-sama dengan fasilitas berbagi data.

Blended learning berarti gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran e-learning yang dapat digunakan oleh siapa saja (*everyone*), di mana saja (*everywhere*),

kapan saja (*anytime*). Istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan online secara harmonis dan padu yang ideal (Heinze & Procter, 2006).

Pelaksanaan PKM (Program Kemitraan Masyarakat) dalam model pembelajaran Google Classroom untuk guru ini dalam rangka untuk mendukung upaya pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep *blended learning*, kepada mitra berupa pelatihan pembelajaran dan bimbingan menggunakan *Google classroom for education*. Secara detail, PKM yang diberikan adalah:

1. Memberikan pelatihan dan bimbingan atau pendampingan kelas tanpa kertas menggunakan *google classroom for education*.
2. Memberikan pelatihan dan pendampingan proses set up dan settingan serta pendaftaran menggunakan *Google classroom for education*. Meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran menggunakan *Google classroom for education*.

METODE

1. Metode Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM)

Metode pelaksanaan program PKM dilakukan dengan memberikan pemahaman kepada guru SMK mengenai Pengembangan Perangkat Pembelajaran berupa LKPD (Jobsheet) di Kabupaten Pangkep dalam bentuk pelatihan dan bimbingan. Selain itu, diadakan pula pendampingan untuk memastikan keberlangsungan implementasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan PPKM agar berjalan sukses yaitu sebagai berikut: 1) Mempersiapkan segala sesuatu untuk mendukung terlaksananya kegiatan 2) Mempersiapkan Pelaksanaan Kegiatan PKM; 3) Melaksanakan Kegiatan PKM; dan 4) Melakukan Tindak Lanjut Setelah PKM.

Program PKM dilaksanakan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, dimulai hari Sabtu tanggal 2 Oktober 2021 sampai hari Minggu tanggal 3 Oktober 2021 di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Jarak dari tempat mitra ke tempat pelatihan sekitar 59 km (Peta terlampir). Peserta pelatihan adalah Guru SMK Muhammadiyah Bungoro, Peserta berjumlah sebanyak 30 orang.

Dengan kegiatan ini, diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta membantu memvisualisasikan pembelajara *google classroom for education*. Kepada mitra akan diberikan pelatihan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom for education*, yang di dalamnya mencakup pula pembelajaran untuk siswa SMK. Selain itu dilakukan pendampingan kepada mitra, agar upaya melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat terwujud dan berjalan dengan baik.

Pada praktiknya, kegiatan ini dilaksanakan dengan cara pendekatan partisipatif aktif secara berkelanjutan antara tim pengusul dengan mitra, sebagai pengendali program Kemitraan

Masyarakat berperan aktif melakukan pendampingan dan pembinaan secara berkala kepada mitra.

2. Program Kerja

Dalam tahap persiapan, koordinasi pelaksanaan program dijalankan selama delapan bulan antara tim pengusul dan mitra. Pada tahap ini akan dilakukan persiapan-persiapan yang berhubungan dengan pelaksanaan program, sarana laboratorium komputer atau laptop pribadi dan peralatan dan bahan untuk pelatihan penggunaan *google classroom for education*.

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan, di mana pelaksanaan program sesuai dengan kesepakatan bersama antara tim pengusul, Guru SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep, yaitu berupa penyuluhan/pelatihan/workshop antara lain :

- 1) Pelatihan penggunaan *google classroom for education* sebagai media dalam pembelajaran paperless (kelas digital/kelas tanpa kertas). Pelatihan ketrampilan ini meliputi pengetahuan dasar tentang *google classroom for education*, pemilihan materi pokok pembelajaran yang dapat memanfaatkan *google classroom for education*, serta merancang pembelajaran yang memanfaatkan *google classroom for education*. Dengan pelatihan ini diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru Guru SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep.
- 2) Pendampingan kepada para peserta pelatihan, dalam rangka pemahaman dan aplikasi pengetahuan serta ketrampilan pembelajaran menggunakan *google classroom for education* Sasarannya agar guru mampu merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan *google classroom for education* (mulai dari perencanaan, proses pemilihan materi, dan penggunaan *google classroom for education* dalam pembelajaran di kelas.
- 3) Monitoring diperlukan juga dalam pelaksanaan kegiatan melalui motivasi pada para guru yang sudah dapat menggunakan *google classroom for education* untuk pembelajaran paperless (kelas digital, kelas tanpa kertas) di kelas sehingga bisa konsisten dan tetap bersemangat untuk terus mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dalam praktiknya, pelatihan *google classroom for education* ini memiliki tujuan untuk menjawab permasalahan mitra secara keseluruhan, mulai dari pengenalan hingga praktek pembelajaran menggunakan *google classroom for education*. Dengan demikian, dosen yang tergabung dalam tim bertanggung jawab untuk melatih peserta

menggunakan *google classroom for education* hingga pendampingan pembelajaran dengan *google classroom for education* sesuai bidang keahlian masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan sebagai salah satu sebagai salah satu sekolah unggulan dalam bidang keteknikan yang terdapat pada wilayah Kabupaten Pangkep.

Peserta pengabdian ini adalah Guru Mata pelajaran. Peserta memiliki latar belakang pendidikan dari berbagai perguruan tinggi baik di Makassar maupun luar Makassar. Selain itu, peserta memiliki pengalaman mengajar di berbagai jenjang, mulai dari SMP, MA dan SMA/SMK. Umur peserta pengabdian ini bervariasi dengan pengalaman mengajar yang berbeda pula. Interval umur peserta adalah 25 sampai dengan 54 tahun, sedangkan pengalaman mengajar ada yang baru 3 bulan sampai dengan yang telah lebih dari 30 tahun.

Kegiatan ini dibuka oleh Ketua Pengabdian dan diterima oleh Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum, menyampaikan apresiasi yang tinggi kepada tim pengabdian dan peserta, khususnya dukungan dari stakeholders pendidikan di Pangkep sehingga melakukan langkah cepat dalam memberikan solusi yang dihadapi dunia pendidikan saat ini.



Gambar 1. Pembukaan dan Sambutan



Materi pertama dibawakan oleh Ketua Pengabdi yakni Mengenal Media Baru. Media baru merupakan sebuah inovasi teknologi dalam bidang media yang terdiri dari televisi kabel, satelit, teknologi *fiber optic* dan computer. istilah media baru diambil untuk menggambarkan munculnya media yang bersifat digital, berjaringan dan terkomputerisasi. Internet menjadi representasi media baru yang sedang berkembang di seluruh dunia dan dalam jaringan internet terdapat beberapa platform yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut Croteau (2013), media baru muncul akibat inovasi teknologi bidang media yang meliputi televisi kabel, satelit, teknologi *optic fiber* dan komputer. Internet sebagai media yang merepresentasikan media baru begitu berkembang di seluruh dunia. Berdasarkan data yang dilansir dari *Global Digital Report 2019*, ada sekitar 4, 388 miliar pengguna internet aktif di seluruh dunia. Dalam jaringan internet, ada beberapa platform yang tersedia yang juga digunakan untuk berkomunikasi.

Menurut Lister (2009:15) ada beberapa karakteristik media baru dan membuat penggunaannya memiliki ketergantungan. Pertama, menawarkan pengalaman baru dalam membaca berkaitan dengan teks, memberikan hiburan dan cara yang berbeda untuk mengonsumsi media. Kedua, interaktivitas mampu menampilkan warna dunia yang lebih berbeda. Ketiga, melalui media baru amak tercipta pula identitas dan hubungan yang baru tanpa batas ruang dan waktu. Keempat, membangun hubungan yang baru antar manusia dengan bantuan teknologi media. Kelima, berbagai sektor seperti budaya industri, ekonomi, pendidikan, dan lainnya memiliki bentuk baru dalam organisasi yang keseluruhannya diatur dalam undang-undang.

Materi Selanjutnya adalah Literasi Media Internet. Dalam hal ini Google Classroom yang memanfaatkan internet menjadi media digital yang diperlukan sebagai literasi media. Ada banyak fitur-fitur yang mampu dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa sehingga kualitas pemahaman mahasiswa terhadap bacaan pun meningkat. Setelah mahasiswa ditugaskan untuk

membaca, sebagai realisasinya mereka diminta untuk melaporkan hasil bacaan tersebut dalam bentuk tulisan. Tulisan tersebut kemudian dikirimkan melalui aplikasi google classroom. Berikut ini fitur-fitur yang terdapat dalam google classroom yang bisa dimaksimalkan secara efektif oleh guru sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Salah satu fitur yang akan sering digunakan oleh para pengajar yang menggunakan fasilitas ini adalah Create Assignment. Bertujuan untuk memberikan tugas kepada mahasiswa. Agar meningkatkan kemampuan literasi siswa, guru bisa memanfaatkan fitur ini dengan cara memberikan tugas baca yang hasilnya harus dilaporkan dalam bentuk tulisan dan dikirimkan kembali melalui google classroom. Sementara fasilitas lain untuk membuat interaksi dalam platform ini adalah memanfaatkan Create Question. Merupakan fitur yang dapat digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa.

Keunggulan fitur ini adalah dapat mengefektifkan pembelajaran karena saat mengunggah jawaban harus sesuai dengan tenggang waktu (*due date*) yang telah ditentukan oleh guru. Create assignment adalah fitur yang digunakan untuk memberikan tugas kepada siswa.

Untuk menunjang materi yang dapat dibagikan oleh guru atau pengajar yaitu memanfaatkan fitur Create Material. Sebagai fitur untuk mengirimkan file materi perkuliahan dalam berbagai format, seperti word, power point, pdf dan bentuk file lainnya yang mendukung materi mudah diunduh dan didapatkan. Sebagai fitur yang bisa memudahkan mahasiswa menjadi lebih mudah memahami instruksi maka fitur Create Topic menjadi penting untuk diperhatikan. Create topik adalah fitur yang bisa digunakan untuk membuat topik perkuliahan yang akan dibahas di kelas virtual atau melalui google classroom sehingga siswa bisa berpartisipasi aktif membicarakan materi pembelajaran baik di kelas biasa maupun di kelas google classroom. Apabila siswa masih ingin menggunakan postingan yang sudah ada dan tidak mengulanginya maka fitur Reuse Post menjadi solusi yang digunakan. Selain itu,



guru dapat menambahkan pertanyaan dan mengeditnya, juga dapat langsung dibagikan ke grup kelas yang akan dituju. Dalam praktik penggunaannya, google classroom sangat mudah untuk digunakan kedalam kegiatan pembelajaran.

Pelatihan dan pendampingan dalam memanfaatkan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring online yang bisa berjalan di *smartphone*, membuat kelas tanpa kertas (*paperless*) yang bisa diakses di mana saja, dengan syarat internet mesti terhubung. Materi diberikan dengan waktu 2 hari yang akan dilampirkan materinya pada sertifikat yang berguna untuk kenaikan pangkat bagi guru. Sertifikat diberikan sebagai bentuk penghargaan apresiasi atas antusiasnya peserta yang telah mengikuti pelatihan ini. Diharapkan semoga dengan pelatihan ini bisa berkelanjutan dan difungsikan sebagaimana mestinya, di mana guru-guru sebagai peserta berharap diberikan pelatihan lagi untuk memperdalam lagi ilmu mereka dengan bahan dan modul teknologi informasi yang baru.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa luaran yang dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya pemahaman dan kreatifitas peserta yaitu Guru SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep dalam pemanfaatan *google classroom for education*, melalui PC dan melalui *smartphone* masing-masing peserta
- 2) Dihasilkan sebuah produk Modul *google classroom for education* sebagai bahan referensi.
- 3) Dihasilkannya tutorial video dalam proses penyampain dan penggunaan *google classroom for education*
- 4) Draft untuk di submit pada jurnal publikasi dari hasil PKM
- 5) Publikasi hasil kegiatan pelaksanaan PKM melalui media online

PENUTUP

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan sampai dengan dibuatnya laporan kemajuan ini dapat disimpulkan bahwa dengan

dilaksanakan kegiatan PKM pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring sangat berdampak positif bagi guru-guru dalam proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep. Untuk maksimalnya dalam pemanfaatan ini perlu kembali diadakan pelatihan kembali, bukan ke guru-guru saja tetapi untuk siswanya juga.

Saran dalam pelaksanaan program PKM yaitu perlunya kegiatan sejenis ini dilaksanakan pada pihak stakeholder, baik itu pemerintah daerah maupun pemerintah provinsi, dalam hal ini dinas Pendidikan dan Perlunya kegiatan serupa PKM yang berfungsi sebagai *recharging* terhadap banyaknya masalah terkait pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi, N. (2018). "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai Elearning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)". *Research : Journal of Computer, information system, & technology management* , 1 (2).
- D,Croteau & W, Hoynes. (2013). *Media/Society: Industries, Images and Audience*, Sage Publications.
- Hakim, A. B. (2016). "Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo". *I-STATEMENT* , 2 (1).
- Lister, Martin. (2009). *New Media Second Edition*. New York:RoutledgeT
- Pradana, D. B. (2017). "Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal IT-Edu, Volume 02 (Nomor 01)*.
- Gunawan, F. I. (2018). "Pengembangan Kelas Virtual dengan Google Classroom dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran".
- Wicaksono, V. D. (2017). "Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*.