

Pemanfaatan Platform Google Classroom untuk Pembelajaran Daring di Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy, Bangkalan, Madura

Dini Adni Navastara, Nanik Suciati, Chastine Fatichah, Diana Purwitasari, Handayani Tjandrasa, Agus Zainal Arifin, Akwila Feliciano, Yulia Niza, Rangga Kusuma Dinata, Safhira Maharani, Ahmad Syauqi, Sherly Rosa Anggraeni, Fandy Kuncoro Adiarto, Zakiya Azizah Cahyaningtyas, Salim Bin Usman, dan Kevin Christian Hadinata

Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas, ITS

Email:

{dini_navastara, nanik, chastine, diana, handayani, agusza}@if.its.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran daring menjadi hambatan tersendiri dalam bidang pendidikan, terlebih untuk pendidikan wajib yang harus dilakukan secara bertatap muka langsung antara pengajar dan pelajar. Di luar faktor permasalahan eksternal, permasalahan internal perlu diselesaikan terlebih dahulu, yaitu media pembelajaran. Salah satu *platform digital* yang tersedia sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran secara daring adalah *Google Classroom*. Aplikasi *Google Classroom* berbasis web yang berbentuk pembelajaran *asynchronous* atau dapat dikatakan pemberian materi ajar dilakukan secara tidak langsung. Walaupun sebuah media daring sudah tersedia, masih ada yang belum mengenal atau memahami penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media ajar mereka. Oleh karena itu, kami mengadakan pengabdian masyarakat berupa pelatihan tentang penggunaan aplikasi *Google Classroom* bagi guru-guru di Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy, yang berada di Bangkalan, Madura. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan pendampingan bagi guru-guru dalam mempraktikkan penggunaan *Google Classroom* sesuai dengan mata pelajaran yang diajar. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 91% dari total peserta pelatihan menyebutkan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan secara *softskill* dan *hardskill* para guru.

Kata Kunci: google classroom, pelatihan, pembelajaran daring, pendampingan, pondok pesantren.

PENDAHULUAN

Pesantren merupakan sebuah pendidikan tradisional dimana para siswanya tinggal bersama-sama dan belajar dengan dibimbing oleh guru yang dikenal dengan sebutan kiai. Pesantren biasanya mempunyai asrama untuk menginap para santrinya, masjid sebagai tempat beribadah, serta ruangan untuk beribadah dan melakukan kegiatan keagamaan lainnya. Kompleks pesantren dikelilingi oleh tembok untuk pengawasan para santri sesuai dengan peraturan yang berlaku.

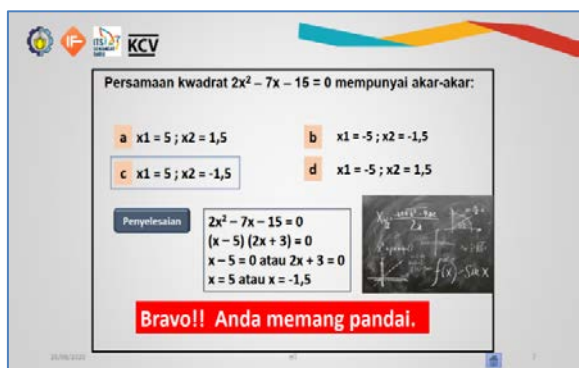
Istilah pondok pesantren terdiri dari dua kata yang menunjukkan pada satu pengertian. Pesantren adalah tempat belajar para santri, dan pondok merupakan rumah atau tempat tinggal sederhana yang dibuat dari bambu. Kata pondok berasal dari bahasa Arab Funduq yaitu asrama atau hotel. Di daerah Jawa termasuk Sunda dan Madura, pada umumnya digunakan istilah pondok dan pesantren. Pesantren merupakan lembaga pendidikan dan pengajaran agama. Seorang kiai mengajarkan ilmu agama Islam kepada para santri berdasarkan kitab-kitab yang ditulis dalam bahasa Arab oleh Ulama pada abad

pertengahan. Istilah pesantren di Indonesia mulai dikenal pada era *wali-songo*. Masing-masing murid atau santri dari para wali tersebut menginap atau bermukim. Sehingga lahirlah istilah pesantren.

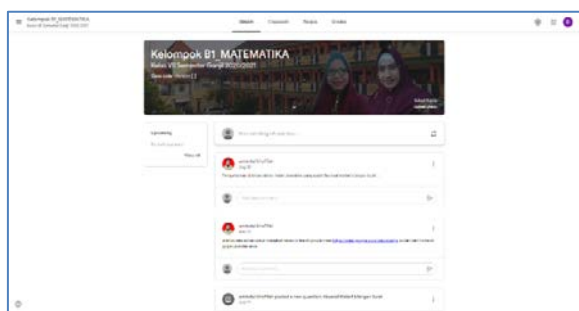
Berdasarkan situs *mitra.nu.or.id*, disebutkan bahwa pada saat ini pesantren sedang mengalami perkembangan pesat. Secara kuantitatif, jumlah pesantren terus meningkat dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Penelitian yang dilakukan oleh Balitbang Diklat Kemenag, ditemukan bahwa pada tahun 2003-2004 terdapat 14.656 pesantren di Indonesia, dan pada tahun 2014-2015 terdapat jumlah pesantren sekitar 28.961.

Lombard menyebutkan bahwa pesantren merupakan salah satu unsur penggerak Islam di Indonesia (Arif, 2013). Pesantren membantu penyebaran agama Islam ke seluruh wilayah di Indonesia. Pesantren juga terlibat dalam pengembangan sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Hal ini menunjukkan bukti perluasan peran pesantren sebagai lembaga sosial yang dinamis.

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Islam, pesantren dapat dijelaskan sebagai satuan pendidikan dan penyelenggara pendidikan. Pada saat ini ada banyak



Gambar 1. Contoh materi matematika yang dibuat secara interaktif sehingga pelajar tidak merasa bosan dibandingkan materi text-based.

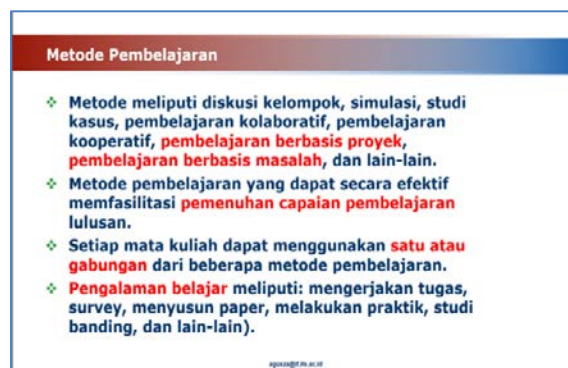


Gambar 2. Screenshot salah satu kelas pada platform Google Classroom.

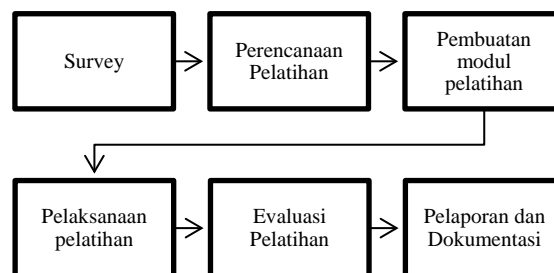
pesantren yang menyelenggarakan pendidikan madrasah, pendidikan sekolah, pendidikan tinggi, pendidikan keterampilan, pendidikan mu'adalah, dan lain-lain. Sampai tahun 2015, terdapat 4.028.660 santri yang terdiri dari 2.069.029 santri laki-laki dan 1.968.631 santri perempuan. Dari jumlah tersebut diketahui pula bahwa 63,5% santri bermukim di pesantren dan 37,5% santri tidak bermukim di pesantren. Jumlah pendidik di pesantren adalah 333.795 orang yang terdiri dari 208.108 orang dengan kualifikasi pendidikan di bawah S1, 114.029 orang berpendidikan S1, dan 11.657 berpendidikan S2 (Arif, 2013).

Meningkatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), mendorong pesantren untuk lebih membuka diri terhadap perkembangan teknologi yang ada. Berdasarkan situs *Republika* menyebutkan bahwa pemerintah perlu memberikan dorongan dan motivasi terhadap pesantren untuk membuka diri dengan kemajuan TIK. Terlebih dengan keterbatasan penyediaan fasilitas pendukung yang ada di pesantren. Selain tersedianya fasilitas yang mendukung, kesiapan Sumber Daya Manusia juga diperlukan. Agar pesantren dapat memahami dan menerapkan kecanggihan TIK untuk berbagai hal, keberadaan pengajar yang terampil di bidangnya adalah sangat diperlukan. Salah satunya adalah Pondok Pesantren (ponpes) Miftahul Ulum Al-Islamy, Bangkalan. Ponpes ini juga termotivasi dengan kemajuan TIK, apalagi pada masa pandemik covid-19.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan program pelatihan berbasis *online* untuk mendorong dan memfasilitasi guru-



Gambar 3. Cuplikan slide dari presentasi mengenai macam-macam metode pembelajaran yang efektif.



Gambar 4. Diagram Alir Rencana Kegiatan Pelatihan Invensi Menuju Hilirisasi Produk.

guru Ponpes Miftahul Ulum Al-Islamy dengan dua tujuan. Pertama, bagaimana menyiapkan materi atau modul pembelajaran yang menarik bagi siswa menggunakan media pembelajaran daring yaitu *Google Classroom*, pemilihan media *Google Classroom* dikarenakan dapat dimanfaatkan secara gratis dengan akses yang mudah untuk belajar di rumah, memungkinkan guru untuk membuat area kelas secara *online*, serta dapat mengelola segala jenis dokumen yang dibutuhkan murid dalam pembelajaran. Kedua, memperkenalkan beberapa kaskas bantu yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar di Pesantren.

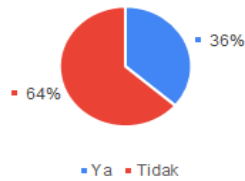
TINJAUAN PUSTAKA

E-Learning

E-learning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Dalam pendidikan konvensional fungsi *e-learning* bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional (Ismantohadi et al., 2015). *E-learning* singkatan dari *electronic learning* yang dewasa ini semakin banyak dikembangkan seiring kemajuan teknologi komputer dan internet. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, 'e' pada *e-learning* tidak hanya singkatan dari *electronic* saja akan tetapi merupakan singkatan dari *experience* (pengalaman), *extended* (perpanjangan), dan *expended* (perluasan) (Sukmadinata, 2007).

Kata *electronic* dalam *e-learning* artinya memanfaatkan adanya penambahan unsur teknologi pada proses belajar

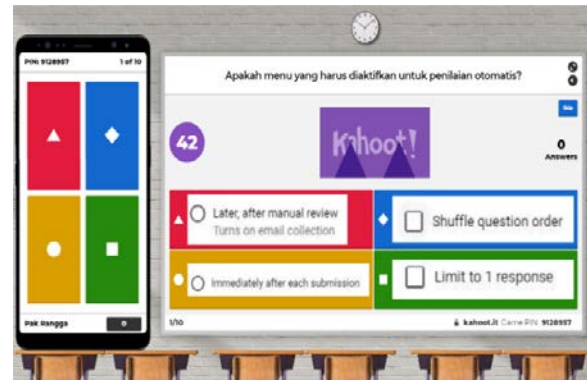
Dalam proses pembelajaran (baik Offline, Online maupun Hybrid), apakah Bapak/Ibu menggunakan platform LMS (Learning Management System), seperti: Moodle, google Classroom, Microsoft Teams?



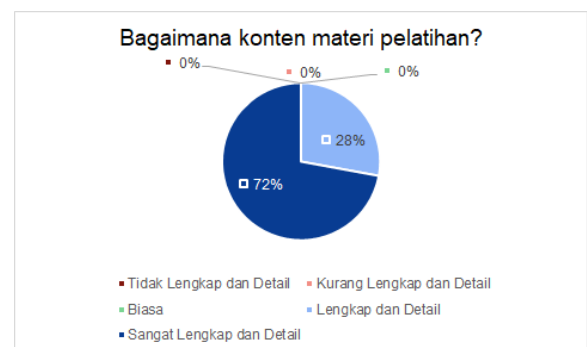
Gambar 5. Hasil survei penggunaan LMS dalam pembelajaran jarak jauh.



Gambar 6. Hasil survei pemanfaatan multimedia sebagai bahan ajar.



Gambar 7. Platform Kahoot untuk permainan pembelajaran atau kuis.



Gambar 8. Hasil survei mengenai materi pelatihan.

sehingga lebih melibatkan berbagai perangkat keras, perangkat lunak, dan proses elektronik yang lain. Maksud *experience* adalah membuka kesempatan yang luas dan variatif bagi seluruh siswa untuk belajar, disesuaikan dengan kesediaan waktu; tempat; cara; bahan; maupun lingkungan yang tersedia. *Extended* bermakna memperpanjang dan memperluas kesempatan belajar bagi siswa, tidak terbatas pada program-program tertentu tetapi merupakan proses yang berkelanjutan sepanjang hayat. *Expanded* memiliki arti pembelajaran terbuka bagi setiap orang, bahan dan topik yang dibahas kemudian menjadi lebih luas sehingga pembelajaran tidak akan terbentur pada ketersediaan dana (Hilera et al., 2011).

Menurut Made Wena, manfaat e-learning dapat dikategorikan berdasar tiga sudut pandang, yaitu sudut pandang siswa, guru/pendidik, dan sekolah (Wena, 2009). Dari sudut pandang siswa, *e-learning* dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih fleksibel, siswa dapat mengakses pembelajaran berulang-ulang, dan dapat berinteraksi dengan guru setiap saat. Dari sudut pandang guru/pendidik, *e-learning* dapat mempermudah dalam melakukan kemutakhiran bahan-bahan belajar sesuai dengan perkembangan ilmu yang ada. Serta bagi sekolah, *e-learning* dapat menjadi pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai kondisi dan karakteristik pembelajaran.

Berbagai manfaat yang diperoleh tersebut diharapkan menjadi salah satu solusi kreatif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Pengembangan *e-learning* sebagai sebuah *software* aplikasi dapat dilakukan dengan berbagai macam metodologi atau *framework* (Warnars, 2017).

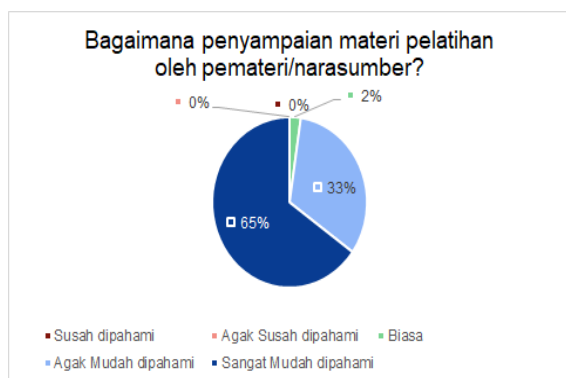
Learning Management System

Learning Management System (LMS) adalah sebuah sistem yang terintegrasi dan komprehensif serta dapat digunakan sebagai platform *e-learning*. LMS memiliki beberapa ciri, di antaranya manajemen isi pelajaran, manajemen proses pembelajaran, evaluasi dan ujian yang dilakukan secara *online*, serta administrasi mata pelajaran, *chatting*, dan diskusi. Berdasarkan hal tersebut maka fungsi LMS terkait dengan *e-learning* yang harus disediakan adalah proses manajemen isi mata pelajaran dan manajemen aktivitas pembelajaran. Kedua hal ini harus disiapkan berdasarkan persyaratan dan kebutuhan pengguna (Yunis & Telaumbanua, 2017).

Terdapat berbagai macam LMS, baik yang bersifat komersial maupun *open source* dengan kelebihan dan kekurangan yang ditawarkan masing-masing. Untuk LMS yang bersifat komersial, diperlukan adanya pembayaran lisensi dalam penggunaannya. Sedangkan untuk LMS yang bersifat *open source*, secara umum dapat diakses secara gratis meskipun pada beberapa *platform* tertentu terbatas penggunaannya.

Contoh LMS *open source* yang terkenal antara lain Moodle, Edmodo, dan Google Classroom. Tabel 1 menunjukkan perbandingan fitur dari beberapa *platform* LMS *open source*.

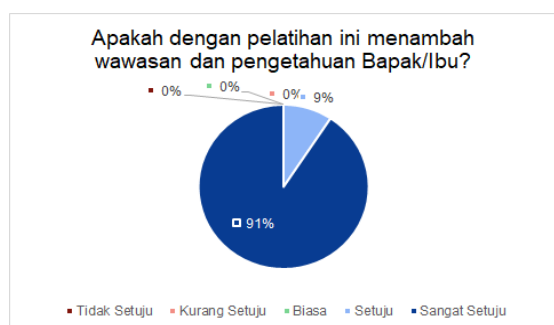
Dari beberapa perbandingan diatas, Moodle mempunyai fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan Edmodo dan Google Classroom, tetapi memerlukan bantuan administrator dalam mempersiapkan penggunaannya. Sedangkan untuk Edmodo dan Google Classroom adalah layanan berbasis internet, sehingga



Gambar 9. Hasil survei mengenai tingkat kesulitan materi yang diberikan.



Gambar 11. Hasil survei mengenai kemungkinan peserta menggunakan Google Classroom sebagai media pembelajaran.



Gambar 10. Hasil survei mengenai manfaat dari pemberian materi terhadap peserta.



Gambar 12. Kegiatan pendampingan peserta.

tidak memerlukan hosting di server sendiri. Serta untuk *Google Classroom* sudah memiliki akun yang terintegrasi oleh akun google, sehingga untuk penyebaran informasi dapat dilakukan lebih mudah (Hakim, 2016).

Google Classroom

Google Classroom atau ruang kelas *google* merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Software* tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Habie & Mulyani, 2019).

Menurut website resmi dari Google, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. *Google Classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya sehingga dapat saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Habie & Mulyani, 2019).

Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan email terkait tugas siswa. Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus

kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas semua kelas di domainnya (Graham & Borgen, 2018).

Fitur "*Homework*" merupakan salah satu kelebihan dari aplikasi ini, guru dapat menentukan pekerjaan rumah kepada siswa, evaluasi pekerjaan mereka, dan memberikan umpan balik atau penilaian langsung (Alqahtani, 2019). Sistem virtual pada *Google Classroom* memudahkan guru dan siswa dalam melangsungkan proses pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh (PJJ), karena aplikasi ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan akses internet (Habie & Mulyani, 2019).

Nurhayati dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penggunaan *Google Classroom* praktis dan menyenangkan bagi siswa, namun kurangnya fitur-fitur yang disuguhkan membuat bingung penggunaannya (Nurhayati et al., 2019). Dengan *user experience* yang lebih praktis, *Google Classroom* lebih cocok digunakan sebagai penunjang/ pelengkap pembelajaran. Fleksibilitas *Google Classroom* yang dapat diasosiasikan dengan model atau metode apapun telah terbukti dapat mendukung keberhasilan belajar (Sukmawati & Nensia, 2019).

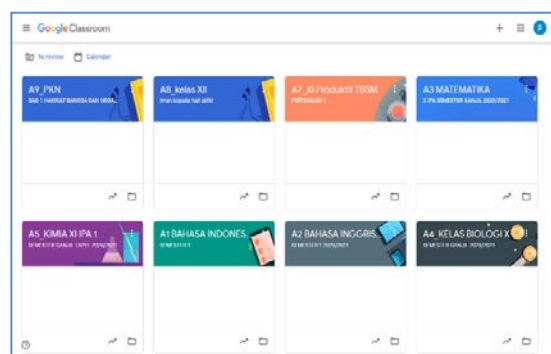
METODE PELAKSANAAN

Profil Mitra

Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy yang terletak di Dusun Kedungdung Desa Patereman Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan Madura

Tabel 1. Perbandingan Fitur antar Platform LMS

Fitur	Platform		
	Moodle	Edmodo	Google Classroom
Diperlukan instalasi	Ya	Tidak	Tidak
Instalasi server sendiri	Ya	Tidak	Tidak
Perlu administrator	Ya	Tidak	Ya
Self Registration	Ya	Ya	Ya
Self Enrollment	Ya	Ya	Ya
Integritas akun	Tidak	Tidak	Ya
Pengajar membuat pengumuman	Ya	Ya	Ya
Pengajar membuat forum	Ya	Tidak	Tidak

**Gambar 13.** Hasil pembuatan kelas pada Google Classroom.

Provinsi Jawa Timur didirikan pada tahun 1871 oleh KH. Ahmad Dahlan. Pada saat itu sistem pengajaran hanya dilaksanakan dengan sistem sorongan saja (hanya diterangkan tanpa tulis menulis) dan tanpa satu kurikulum yang baku, sehingga putera keduanya yaitu KH. Ahmad Khotib Dahlan, kembali dari pendidikannya di Mekkah, melanjutkan perjuangan ayahandanya yang wafat pada tahun 1954. Beliau mulai berusaha meningkatkan pendidikan di Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy dengan mengadakan perombakan serta pembaharuan pada sistem pendidikan. Pada awalnya penyampaian materi pelajaran hanya disampaikan secara sorongan dengan metode tradisional, kemudian dilakukan pembaharuan dengan cara pengklasifikasian dan berjenjang serta pembaharuan pada kurikulum pondok pesantren hingga saat ini.

Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan *Google Classroom* dilakukan secara daring melalui media komunikasi daring *Zoom* sebanyak 41 orang guru SMA/MA dan SMP/MTs. Tujuan utamanya adalah mengenalkan aplikasi tersebut agar pengajar di Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy dapat mengorganisir materi-materi, tugas, hingga ujian menggunakan platform atau produk *Google*. Untuk kebutuhan ujian daring, kami mengenalkan dan mengajarkan aplikasi *Google Form*, yang merupakan produk satu integrasi dengan produk *Google* lainnya. Dari segi materi, dibawakan oleh dosen-dosen dari Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, yang dibantu oleh rekan-rekan mahasiswa dalam menyiapkan kegiatan pelatihan.

Tahapan pelatihan ini dibagi menjadi tiga bagian dalam tiga hari. **Pertama**, pemaparan manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, yang dibawakan oleh dosen Prof. Handayani, dilanjutkan dengan pengenalan dari fitur-fitur *Google Classroom* oleh tim dosen lainnya. Pada hari pertama ini, dapat dilihat dalam Gambar 1, peserta pelatihan diharapkan dapat membawakan materi-materi sebagai bahan ajar untuk murid-muridnya secara interaktif dan menyenangkan. Hal ini perlu dipertimbangkan, mengingat pembelajaran secara daring membuat tantangan baru, yaitu pelajar semakin sulit memisahkan waktu bermain dan belajar, yang menyebabkan fokus menjadi terganggu. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Hanum, sebanyak 74,62%

responden mengharapkan sebuah materi yang diberikan melalui media daring harus menarik dari segi *layout*, terkini, dan bebas kesalahan (Hanum, 2013). Hal ini memang perlu menjadi standar pembelajaran yang efektif, untuk menarik perhatian pelajar tanpa bertatap muka secara langsung dengan pembawa materi (pengajar). Dari indikator penilaian standar mutu interaksi pembelajaran *e-learning*, sebanyak 68,18% menyatakan setuju (indikator yang tertulis adalah *sesuai*) bahwa pembelajaran dirancang untuk menjamin terjadinya interaksi antara siswa, guru-siswa, dan siswa-materi.

Kedua, peserta dari Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy melakukan *workshop* mandiri yang diberikan tugas untuk mengaplikasikan materi yang telah disampaikan secara praktik. Salah satu hasil dari *workshop* mandiri yang telah dibuat oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 2. Dalam penyelenggaraan pelatihan ini juga disediakan modul ajar mengenai fitur-fitur dari *Google Classroom* oleh kami, sehingga peserta pelatihan dapat mempraktikannya di *workshop* mandiri ini. Penyusunan modul ajar dari kami disesuaikan untuk peserta yang baru mengenal *platform Google Classroom* sebagai media daring pembelajaran jarak jauh, sehingga relatif mudah untuk diikuti secara mandiri.

Ketiga, pemaparan materi yang membahas mengenai *platform* daring alternatif yang dapat digunakan untuk proses belajar-mengajar dan metode belajar yang efektif, yang dibawakan oleh Prof. Agus Zainal Arifin. Pada Gambar 3, peserta pelatihan diharapkan mampu membawakan materi dengan metode yang bervariasi sehingga kreativitas pelajar juga dapat diasah. Menurut Sani, dalam pembelajaran perlu adanya sebuah inovasi dalam mengajar. Salah satunya adalah metode *audio lingual*, yang menggabungkan indra pendengar dan alat bicara (komunikasi). Bentuk pengaplikasian dari metode ini salah satunya dengan kerja kelompok (Sani, 2013). Namun, karena kegiatan belajar-mengajar dilakukan secara jarak jauh, diharapkan para pelajar mampu beradaptasi dengan kondisi yang ada. Dari pihak sekolah, harus siap memfasilitasi media komunikasi yang mudah dan efektif. Peran orang tua juga sangat dibutuhkan untuk membantu anak-anaknya berkomunikasi dengan teman-teman dan guru-guru secara baik dan benar.

Secara garis besar metode pengajaran kami disesuaikan dengan rencana kegiatan yang telah disusun berdasarkan survei keadaan dan kebutuhan terkini. Survei dapat dilihat

pada bab Hasil dan Pembahasan. Pada Gambar 4, diagram alir strategi program pelatihan merangkum semua pelaksanaan dari program pelatihan ini. Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, dirinci sebagai berikut:

Survei

Tahapan survei menjadikan perencanaan kegiatan lebih terukur dan terarah sesuai kondisi yang terjadi. Kami melakukan survei untuk mengetahui kondisi terkini dari pesantren di Madura serta menganalisis sejauh mana pemanfaatan TIK telah dilakukan untuk mendukung kegiatan keilmuan di pesantren. Kami melakukan wawancara baik secara lisan maupun melalui *form* pendaftaran, yang dapat dilihat hasilnya pada Bab 4 Hasil dan Pembahasan. Tahapan selanjutnya melakukan pencarian artikel, literatur, dan berita terkini terkait topik pelatihan yang diusulkan dan direncanakan. Tujuan dari pencarian artikel dan literatur untuk mendapatkan perkembangan tren ilmu pengetahuan untuk pelatihan khususnya yang berhubungan dengan teknologi multimedia berbasis daring.

Perencanaan Pelatihan

Tahapan perencanaan tentunya didasari dari hasil survei yang telah dilakukan. Berdasarkan survei secara wawancara lisan dengan pihak Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy, didapatkan hasil bahwa penggunaan *Learning Management System* belum dilakukan secara maksimal, bahkan belum mengenal manfaatnya dari penggunaannya.

Pembuatan Modul Pelatihan

Pembuatan modul ini bertujuan untuk menjadikan bahan ajar secara tertulis, terlebih pelatihan secara daring berpotensi kurang maksimal dalam hal penyampaiannya, seperti yang dijelaskan pada subbab Kendala yang Dihadapi dan Solusinya. Pembuatan modul dirancang sebagai bahan referensi mandiri sehingga materi yang diberikan ditulis secara *step-by-step*, yang memudahkan untuk diikuti oleh peserta. Modul pelatihan terdiri dari 9 bab materi dan dibuat menggunakan *Microsoft Word*.

Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan dilakukan dengan media komunikasi daring *Zoom* dengan bantuan koordinasi dari kepala sekolah Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy, dan susunan kegiatannya dibagi menjadi tiga tahap dalam tiga hari. Kegiatan meliputi pemaparan materi, *workshop*, juga sesi klinik.

Evaluasi Pelatihan

Pada tahap evaluasi, kami memberikan form kuisioner kepada peserta dan kepala sekolah Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy. Terdapat dua jenis form kuisioner, yaitu form kuisioner pertama diberikan kepada peserta pada sehari sebelum pelatihan dimulai. Hal ini dilakukan untuk menggali kebutuhan dan pemahaman para peserta tentang elearning dan LMS. Sedangkan form kuisioner kedua diberikan kepada peserta setelah

pelatihan. Tujuannya adalah untuk mengetahui umpan balik peserta dan pemahaman setelah mendapatkan materi pelatihan serta harapan peserta terhadap pelatihan ini. Hasil dan evaluasi dari form kuisioner/survei ini dapat dijelaskan pada bab Hasil dan Pembahasan.

Pelaporan dan Dokumentasi

Tahapan pelaporan dan dokumentasi ditulis ke dalam dokumen laporan kemajuan dan laporan akhir pengabdian masyarakat sesuai format yang ditentukan. Laporan ini sebagai bahan evaluasi dan informasi mengenai masalah dan kondisi yang sedang terjadi dan disertai dokumentasi foto kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan

Survei perencanaan dilakukan di awal untuk menganalisis sejauh mana pemanfaatan TIK telah dilakukan guna mendukung kegiatan keilmuan di pesantren. Sebanyak 64% peserta tidak menggunakan platform *LMS* dalam proses pembelajaran seperti pada Gambar 5. Hal ini menandakan pelatihan kami akan tepat guna dengan kebutuhan sebagian besar peserta. Berdasarkan Gambar 6, sebanyak 69% peserta memanfaatkan multimedia pembelajaran dalam menyampaikan materi ke siswa. Selain itu dalam pelatihan juga dikenalkan alternatif multimedia untuk pembelajaran yakni *Kahoot* seperti pada Gambar 7. *Kahoot* merupakan platform berbasis *website* untuk membuat, membagikan dan bermain permainan pembelajaran atau kuis. Pengajar dan murid dapat berinteraksi secara interaktif dalam pembelajaran dengan fitur di *Kahoot* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer.

Tahapan pelatihan dibagi menjadi tiga bagian dalam tiga hari dengan topik pemaparan manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran serta pengenalan fitur *Google Classroom*, *workshop* mandiri, dan platform daring alternatif serta metode belajar yang efektif secara berturut-turut sesuai modul yang kami buat. Survei kami lakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan telah dilalui para pengajar. Hasil survei pelatihan selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 8, Gambar 9, Gambar 10, dan Gambar 11.

Berdasarkan Gambar 8, 72% pengajar berpendapat bahwa konten materi sangat lengkap dan detail, sedangkan sisanya menyatakan konten materi lengkap dan detail. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan konten materi pelatihan lengkap dan detail sehingga memudahkan peserta pelatihan mengikuti modul pelatihan. Pada Gambar 9 menunjukkan sebanyak 65% peserta berpendapat bahwa penyampaian materi pelatihan oleh pemateri/narasumber sangat mudah dipahami. Berdasarkan Gambar 10 dan Gambar 11, hasil survei menunjukkan sebanyak 91% peserta sangat setuju bahwa pelatihan ini menambah wawasan dan pengetahuan serta akan menerapkan hasil pelatihan dengan memanfaatkan *Google Classroom* sebagai media *e-learning*.

Kegiatan Pendampingan

Selain melakukan pelatihan secara umum dan mendasar, kami juga mengadakan pendampingan dalam beberapa kelompok kecil untuk melakukan diskusi dan penyuluhan yang lebih intensif dan efektif pada hari kedua rangkaian pelatihan. Setelah pelatihan hari pertama, peserta diminta untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan, yaitu simulasi pembuatan *Google Classroom* selama 8 jam. Pembagian kelompok berdasarkan mata pelajaran yang diampu oleh guru. Setiap kelompok didampingi oleh 2 orang asisten selama 2 jam. Gambar 12 menunjukkan kegiatan pendampingan secara daring melalui aplikasi zoom meeting.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini berupa materi-materi, tugas, jadwal, hingga ujian menggunakan produk *Google* yang telah terorganisir dengan optimal pada *Google Classroom* seperti pada Gambar 13. Produk *Google* yang digunakan untuk memajemen jadwal yakni *Google Calendar*. Sedangkan *Google Form* digunakan untuk mengakomodasi ujian. Melalui kegiatan pelatihan ini, para pengajar dapat menerapkan penggunaan LMS *google classroom* ini baik berupa pengaturan materi, jadwal, tugas hingga ujian.

Kendala yang Dihadapi dan Solusinya

Selama pelaksanaan pelatihan *Google Classroom* ini, tentu saja terdapat kendala-kendala yang dihadapi baik oleh tim kami maupun dari peserta, antara lain:

a. Koneksi Terputus

Koneksi terputus terjadi baik dari pihak tim peserta maupun dari pihak panitia. Solusi yang diberikan adalah pihak yang koneksinya terputus dapat bergabung kembali melalui *link* yang telah diberikan di awal.

b. Suara Kurang Terdengar

Beberapa peserta merasa suara salah seorang pemateri terlalu kecil. Solusi yang diberikan adalah tim panitia melakukan *briefing* tambahan untuk pemateri berikutnya agar memperhatikan jarak antara mulut dengan *microphone*.

c. Keterlambatan Jadwal

Terjadinya keterlambatan jadwal merupakan akibat dari lamanya sesi tanya jawab pada sesi pertama. Solusi yang diberikan adalah pemotongan jadwal untuk sesi tanya jawab pada sesi berikutnya.

d. Pemutaran Video Profil Bermasalah

Terjadinya permasalahan teknis pada komputer milik operator di hari pertama membuat video yang diputar sedikit bermasalah. Solusi yang diberikan adalah pemutaran ulang video profil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan dalam pelatihan pemanfaatan *Google Classroom* selama 3 hari bersama pondok pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring berdampak positif dan dapat diterima dengan baik. Hal ini terlihat dari masing-masing peserta mengikuti seluruh sesi yang sudah

dijadwalkan dengan antusias dan mengerjakan tugasnya dengan baik. Disamping itu, peserta aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan apabila merasa kurang memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* ini sudah cukup efektif. Namun, dalam pelaksanaan pelatihan ini dilakukan secara daring, sehingga pendampingan dan interaksi terhadap peserta kurang maksimal. Ke depannya, diharapkan adanya pelatihan dengan tatap muka secara langsung atau luring. Kami menyarankan adanya kegiatan pelatihan lanjutan yaitu mengenai pembuatan materi yang interaktif dalam media pembelajaran daring, baik untuk kalangan siswa SD, SMP, maupun SMA.

Selain itu, masih banyak teknologi yang bisa dikenalkan untuk menunjang pembelajaran online seperti penggunaan *software Safe Exam Browser* dalam pelaksanaan ujian *online*. Hal ini dapat mengurangi kemungkinan siswa melakukan kecurangan dalam ujian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini didukung oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) ITS melalui skema Dana Departemen Teknik Informatika ITS, dengan mitra Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Islamy dan sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat No: 1792/PKS/ITS/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, A. (2019). Usability testing of google cloud applications: Students' perspective. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 326–339.
- Arif, M. (2013). Perkembangan Pesantren Di Era Teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 28(2), 307–322.
- Graham, M. J., & Borgen, J. (2018). *Google Tools Meets Middle School*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781506360188.n3>
- Habie, R. S., & Mulyani, E. (2019). *Efektivitas Penggunaan Google Classroom Berbasis Easy Adjustment dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Jurusan Akuntansi Kelas X SMK Negeri 7 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hakim, A. (2016). Efektifitas penggunaan e-learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *I-Statement*, 2(1), 1–6.
- Hanum, N. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Hilera, J. R., Hoya, R., & E.T. Vilar. (2011). Organizing E-learning Standards and specifications. *Proc. of The International Conference on e-Learning, e-Business, Enterprise Information Systems, and e-Government (EEE'11)*.
- Ismantohadi, E., Nugroho, L., & Kusumawardani, S. (2015). Prototipe Sistem E-Learning dengan Pendekatan Gaya Belajar VARK (Kasus: Politeknik Indramayu). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 4(3), 147–156.
- Nurhayati, D., Az-zahra, H., & Herlambang, A. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771–3780.
- Sani, R. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The Role of Google Classroom in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 142–145.
- Warnars, H. L. H. S. (2017). *Pemodelan Elearning Perguruan Tinggi Dengan Menggunakan Framework Learning Technology System*

- Architecture (LTSA) dan Unified Modeling Language (UML).
JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi, 15(1), 43–55.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. PT. Bumi Aksara.
- Yunis, R., & Telaumbanua, K. (2017). Pengembangan E-Learning Berbasis LMS untuk Sekolah, Studi Kasus SMA/SMK di Sumatera Utara. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 6(1), 32–36.