



Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Jarak Jauh: *Google Classroom Dan Google Meet Di SDN 3 Nagri Kaler*

Dicka Assokawati Suryadi¹, Fatimah Nur Robiyah², Friska Amalia³, Neng Dhenis Sukmawati⁴, Rahel Sonia Ambarita⁵, Ilham Ramadhan⁶, Puji Rahayu^{*}, Nuur Wachid Abdul Majid⁸, Aulia Alfathin⁹, Muhammad Khoirul Fajri¹⁰, Amron Rosyada¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

⁸ Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia

⁹ SDIT Al-Bina, Purwakarta, Indonesia

¹⁰ Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Digital Indonesia, Indonesia

¹¹ Program Studi D4 Teknik Permesinan Kapal, Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya

*Email: pujirahayu@upi.edu (Penulis Korespondensi)

Abstract

The Covid-19 pandemic that has swept across Indonesia has caused the government to take a policy to return activities outside the home such as schooling to their homes through an online system. In this regard, educators, parents and even students themselves are required to understand the use of several applications that can support this online learning activity. Two media that can be used as learning tools during a pandemic like this are Google Classroom and Google Meet, both of which are products developed by Google and are currently very helpful applications for the smooth learning process. This socialization activity lasted for two days, on Thursday, March 4, 2021 and on Saturday, March 6, 2021. The method used in socializing the use of Google Classroom and Google Meet was interviews related to problems in schools. Furthermore, the results of the interview concluded that, it is necessary to conduct socialization regarding the use of Google Classroom and Google Meet. This conclusion is then used as a reference in making videos about the use of the Google Classroom and Google Meet applications for the target activities. Furthermore, the video that discusses the procedures for using the Google Classroom and Google Meet applications is distributed to the target audience via the Youtube channel. After the socialization activities are carried out, then distribute a Google Form questionnaire to evaluate and respond to the targets regarding the socialization activities that have been carried out for later conclusions to be drawn. After concluding the response from the target regarding this socialization activity, a statement is obtained that this socialization activity is beneficial for the targets because it can help in using the Google Classroom and Google Meet applications.

Keywords : *Google Classroom, Google Meet, Online Class*

Abstrak

Pandemi *Covid-19* yang telah melanda ke seluruh Indonesia menyebabkan pemerintah mengambil kebijakan untuk mengembalikan aktivitas di luar rumah seperti bersekolah menjadi di rumah masing-masing melalui sistem daring. Terkait dengan hal ini, guru, orang tua bahkan peserta didik sendiri dituntut untuk memahami penggunaan beberapa aplikasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran daring ini. Dua media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran disaat pandemi seperti ini adalah *Google Classroom* dan *Google Meet* yang mana keduanya merupakan produk yang dikembangkan oleh *Google* dan saat ini menjadi aplikasi yang sangat membantu demi kelancaran proses belajar mengajar. Kegiatan sosialisasi ini berlangsung selama dua hari, pada Kamis, 04 Maret 2021 dan pada hari Sabtu, 06 Maret 2021. Metode yang digunakan dalam sosialisasi penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet* adalah wawancara terkait dengan permasalahan yang terdapat di sekolah. Selanjutnya hasil wawancara tersebut ditarik sebuah kesimpulan bahwa, perlu diadakan sosialisasi mengenai penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*. Kesimpulan tersebut kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan video mengenai penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet* untuk para sasaran kegiatan. Selanjutnya, video yang membahas tata cara penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet* ini sebarkan kepada sasaran melalui kanal Youtube. Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, selanjutnya membagikan kuesioner *Google Form* untuk mengevaluasi dan tanggapan dari sasaran mengenai kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan untuk kemudian dibuat kesimpulan. Adapun setelah menyimpulkan tanggapan dari sasaran mengenai kegiatan sosialisasi ini, maka didapatkan suatu pernyataan bahwa kegiatan sosialisasi ini bermanfaat bagi para sasaran karena dapat membantu dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet*.

Kata kunci : *Google Classroom, Google Meet, Pembelajaran Daring*

1. PENDAHULUAN

Penyebaran *Covid-19* di Indonesia sudah berlangsung lebih dari satu tahun, banyak dampak yang diakibatkan oleh penyebaran virus tersebut. Salah satunya berdampak pada bidang pendidikan, untuk meminimalisir hal tersebut diterapkannya program pembelajaran jarak jauh (PJJ). Berdasarkan surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 15 tahun 2021 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, menyampaikan bahwa belajar dari rumah selama darurat penyebaran *Covid-19* tetap dilaksanakan dengan memperhatikan protokol penanganan *Covid-19* dan dapat dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh daring maupun luring sesuai dengan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pun disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 119 tahun 2014 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pada masa pandemi seperti ini, istilah *E-Learning* atau pembelajaran secara daring sudah tidak lagi asing. Sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan pemerintah, maka seluruh kegiatan pembelajaran diberlakukan secara daring. Pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang terfokus kepada interaksi diantara pendidik dan peserta didiknya dalam lingkungan online, dimana seorang pendidik dapat mengunggah materi yang akan dipelajari dalam *E-Learning* peserta didik dan peserta didik dapat mengaksesnya dengan bebas (Majid & Fuada, 2020). Selain itu, *E-Learning* juga dirancang dengan fleksibel melalui internet agar dapat mendukung peserta didik dalam

mencapai hasil belajarnya. Karena hal inilah kegiatan pembelajaran daring berkaitan erat dengan teknologi.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring tentunya harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada dan sebagai seorang pendidik, guru harus dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Guru sebagai pendidik yang dianggap sebagai profesional harus mengikuti perkembangan zaman termasuk didalamnya perkembangan teknologi, hal ini dikarenakan teknologi memiliki peranan penting dalam keberlangsungan kegiatan pendidikan (Lusiana, *et al*, 2021). Dapat dirasakan bahwa pembelajaran daring yang dirasakan saat ini, pelaksanaannya menggunakan beberapa teknologi elektronik yang berbasis internet.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring ini tidak hanya guru yang berperan, namun juga orang tua siswa. Hal ini dikarenakan, pemakaian teknologi oleh peserta didik jika tidak diawasi oleh orang dewasa dapat menimbulkan akibat yang buruk bagi perkembangan fisik maupun psikis peserta didik. Perlu dipahami bahwa menggunakan *gadget* (teknologi) tanpa disertai dengan bimbingan serta pengawasan dari orang dewasa (orang tua) dapat mengakibatkan hal yang buruk bagi perkembangan fisik serta non fisik peserta didik (Wisatane, 2021). Orang tua nyatanya adalah mitra bagi guru dalam hal mengajar serta mendidik peserta didik agar peserta didik tersebut tidak hanya memiliki kecerdasan serta keterampilan intelektual namun juga pribadi dan karakter yang baik (Warianie, 2020). Oleh karenanya, maka guru dan orang tua harus sinergis dalam melakukan pengawasan serta bimbingan kepada peserta didik, hal ini karena keduanya sangat mempengaruhi pelaksanaan dan hasil yang diterima oleh peserta didiknya.

Adapun beberapa aplikasi yang dapat diterapkan untuk menunjang proses pembelajaran secara daring, salah satunya adalah aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet*. Kedua aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan dalam kondisi seperti ini. Hal ini sesuai dengan surat edaran dari kementerian pendidikan dan kebudayaan nomor 363/E.E2/KR/2020 mengenai penerapan pembelajaran daring dengan *Google Classroom*, disampaikan bahwa dalam rangka mendukung proses pembelajaran dari rumah selama masa pandemic *Covid-19*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berupaya memberikan layanan terbaik dalam menerapkan pembelajaran secara daring melalui Kerjasama dengan *Google* yang telah menyediakan sistem manajemen pembelajaran dengan menggunakan *platform Google Classroom* dan *Google Meet*. Menurut Arizona (Rosali, 2020) diterapkannya penggunaan media *Google Classroom* dalam pembelajaran dapat memungkinkan para guru serta peserta didik melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka secara langsung dalam kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa *slide power point*, *e-book*, video pembelajaran, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian.

Penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran secara daring memberikan beberapa keuntungan bagi guru, diantaranya banyak fitur-fitur yang dapat digunakan seperti dalam penjadwalan tugas, pengumpulan tugas lebih mudah, dapat digunakan sebagai tempat diskusi grup kemudian dapat menambahkan beberapa materi tambahan dari sumber lain seperti dari youtube maupun sumber lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Sabran dan Sabara (Rosali, 2020), pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media *Google Classroom* dapat dikatakan cukup efektif dengan perolehan sebesar 77,27%. Kemudian penelitian juga dilakukan oleh Sari pada tahun 2019 tentang pemanfaatan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran, yang hasil penelitiannya yaitu faktor yang mempengaruhi penggunaan *Google Classroom* terdapat pada kemudahan dalam penggunaan, manfaat media tersebut dan kualitas dari layanan *Google Classroom* itu sendiri. Sehingga pelaksanaan proses pembelajaran secara daring dapat ditunjang dengan penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet* sebagai pemanfaatan teknologi berbasis internet. Akan tetapi pada kenyataannya pembelajaran secara daring masih memiliki beberapa kendala saat pelaksanaannya. Salah satunya adalah tidak seluruh guru serta orang tua siswa yang siap dengan pembelajaran daring. Mereka memiliki beberapa keterbatasan terutama dalam hal mengoperasikan

teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini tentunya menghambat kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Selanjutnya dalam rangka memenuhi salah satu program kerja kegiatan PPLSP yang dilaksanakan di SDN 3 Nagri Kaler, Purwakarta. Maka dilaksanakanlah kegiatan observasi dan wawancara terhadap para guru serta kondisi pembelajaran sekolah, berdasarkan wawancara bersama guru SDN 3 Nagri Kaler Purwakarta dan diobservasi secara langsung dengan mengikuti pembelajaran melalui *Google Classroom*, ternyata ada beberapa guru apalagi orang tua siswa yang masih kesulitan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Kendala-kendala yang dirasakan oleh guru meliputi cara pengiriman materi dan tugas dikarenakan ada beberapa fitur yang tersedia dimulai dari fitur pembagian materi, tugas, tugas kuis maupun pertanyaan. Masih ada beberapa guru yang kesulitan membedakan penggunaan ikon tersebut. Selain itu kesulitan yang dirasakan oleh guru adalah disaat pembuatan soal, ada beberapa guru yang masih tidak bisa membuat soal langsung melalui *Google Classroom* dan untuk pengaturan yang tersedia pun masih membingungkan guru. Sedangkan kesulitan orang tua adalah disaat pengiriman tugas melalui *Google Classroom*, apalagi apabila tugas yang dikirimkan berupa foto maupun video. Sehingga masih banyak orang tua yang mengirimkan tugas melalui *WhatsApp group*, selain itu kesulitan yang dirasakan oleh orang tua adalah pada saat pengerjaan soal, dikarenakan ada beberapa kasus yang tidak bisa masuk karena pengaturan dari laman soal tersebut belum diubah. Kemudian untuk penggunaan aplikasi *Google Meet* di sekolah tersebut masih minim sekali. Jika pun ada, tidak menentu waktunya dan pembahasan yang diberikan pun kurang menyeluruh.

Maka dari itu dilaksanakanlah kegiatan sosialisasi mengenai penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet*, yang bertujuan untuk sarana informasi kepada guru maupun orang tua siswa sehingga membuat mudah dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring tersebut. Selain itu, dengan diadakannya kegiatan ini dapat membantu guru maupun orang tua siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring sehingga seluruh materi pembelajaran dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh guru maupun peserta didik.

2. METODE

Kegiatan sosialisasi ini menggunakan metode wawancara terhadap beberapa sasaran mengenai permasalahan yang terdapat di sekolah selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung. Kemudian hasil wawancara yang telah dilaksanakan ditarik sebuah kesimpulan yakni perlu kiranya diadakannya kegiatan sosialisasi penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*, yang dijadikan sebagai landasan dalam membuat video sosialisasi mengenai penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*. Kemudian, setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, kembali menggunakan metode wawancara terhadap sasaran melalui *Google Form* mengenai pemahaman terhadap sosialisasi yang telah diberikan serta pemberian masukan bagi kegiatan sosialisasi kedepannya.

2.1 Waktu dan Teknis Pelaksanaan

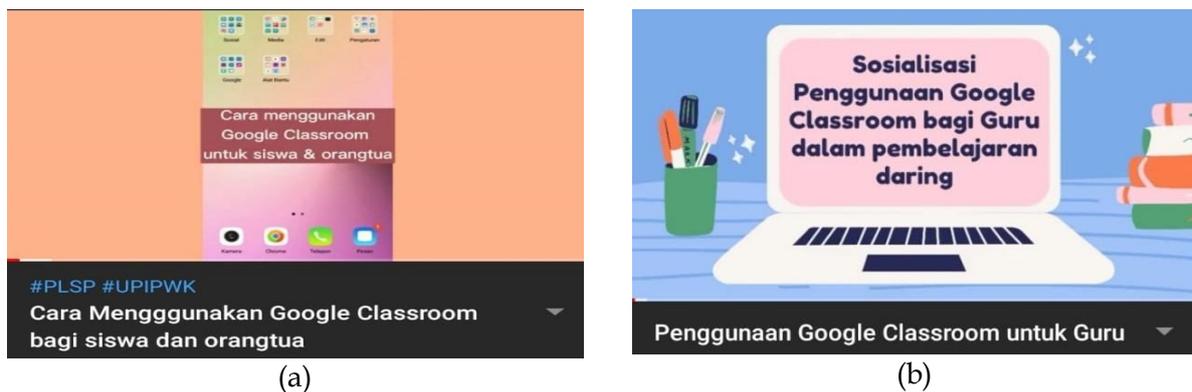
Program sosialisasi ini dilaksanakan selama dua kali, yaitu Kamis, 04 Maret 2021 (sosialisasi penggunaan *Google Classroom*) dan Sabtu, 06 Maret 2021 (sosialisasi *Google Meet*). Kajian yang dilakukan dalam artikel ini yaitu menggunakan metode daring. Dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Google Form*, dan *Youtube*. Dengan dua media yang dipilih sebagai pendukung kegiatan yaitu aplikasi *Google Classroom* dan *Goole Meet*. Dimana aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Pembelajaran daring yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan

bantuan ataupun berbasis elektronik (Suhery & Jasmalinda, 2020). Dengan sasaran yang dituju yakni peserta didik, orangtua dan staf pendidik (guru).

2.2 Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan yaitu melakukan wawancara kepada beberapa pihak meliputi guru dan orang tua. Hasil yang didapatkan bahwa guru mengalami kesulitan membimbing peserta didik dengan menggunakan *Google Classroom* dan *Google Meet*, kemudian kesulitan yang dihadapi oleh orangtua yaitu pada saat mengirimkan tugas. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah kegiatan sosialisasi cara penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet* agar peserta didik, orangtua dan guru dapat menggunakan kedua aplikasi tersebut dengan baik.

Adapun persiapan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan tersebut yaitu dengan membuat tiga video terkait cara penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet* (Gambar1 dan Gambar2). Dalam pembuatan ketiga video membutuhkan waktu selama dua hari, kemudian setelah proses pengeditan selesai maka video diunggah melalui *Youtube*. Setelah video diunggah maka video tersebut dapat dibagikan melalui *link Youtube* dan kemudian dibagikan melalui aplikasi *Whatsapp* agar dapat disimak oleh keseluruhan sasaran.



Gambar 1. (a) Pengunggahan video Penggunaan *Google Classroom* bagi peserta didik dan orangtua ; (b) Pengunggahan video Penggunaan *Google Classroom* bagi guru

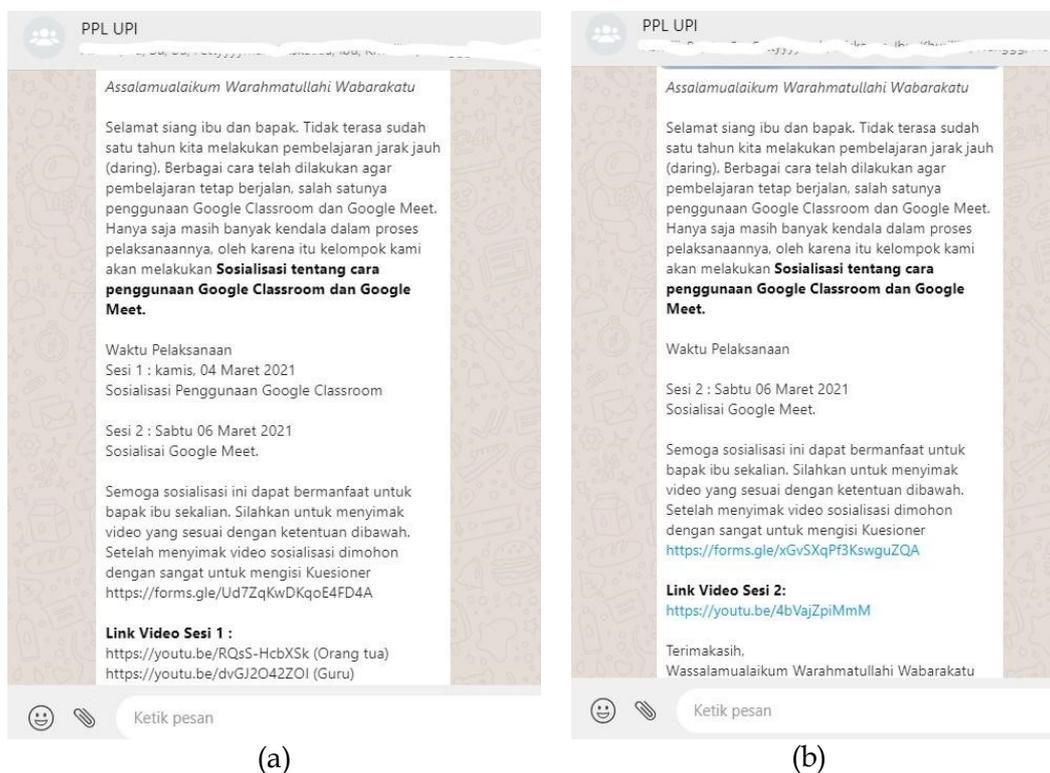


Gambar 2. Pengunggahan video Penggunaan *Google Meet* bagi peserta didik, orangtua dan guru

2.3 Tahap Inti

Link video sosialisasi *Google Classroom* dan *Google Meet* disebarakan melalui aplikasi *Whatsapp group* kepada sasaran yang dituju, yakni peserta didik, orang tua dan staf pendidik

yaitu guru (Gambar 3). Setelah semua sasaran menyimak video sosialisasi tersebut, kemudian melakukan sesi tanya jawab, adapun pertanyaan yang diberikan yaitu pertanyaan pertama apakah video sosialisasi yang disampaikan dapat dipahami, pertanyaan kedua apakah ada yang ingin ditanyakan dari video sosialisasi tersebut. Hasil tanya jawab kepada 5 orang guru dan 5 orangtua mendapatkan hasil sebagai berikut, video sosialisasi yang diberikan dapat dipahami dan ada pertanyaan yang diajukan oleh guru yaitu apakah ada tindak lanjut dari sosialisasi yang telah diberikan.



Gambar 3. (a) Penyebaran link video penggunaan *Google Classroom* kepada sasaran melalui *Whatsapp group* ; (b) Penyebaran link video penggunaan *Google Meet* kepada sasaran melalui *Whatsapp group*.

2.4 Tahap Evaluasi

Setelah peserta didik, orang tua dan staf pendidik (guru) menyimak video sosialisasi, maka dilaksanakan tahap evaluasi. Tahap ini dilaksanakan melalui kuesioner dengan bantuan *Google Form* (Gambar 4). Pertanyaan yang terdapat di dalam *Google Form* terdiri dari pertanyaan pertama apakah sebelumnya, anda pernah menggunakan aplikasi *Google Classroom/Google Meet*, pertanyaan kedua menurut anda, bagaimana penggunaan dari aplikasi *Google Classroom/Google Meet*, pertanyaan ketiga apakah kesulitan yang anda alami saat menggunakan aplikasi *Google Classroom/Google Meet*, pertanyaan keempat apakah isi video sosialisasi mudah dipahami, pertanyaan kelima apakah ada masukan (saran) untuk kegiatan sosialisasi selanjutnya. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan agar peserta didik, guru dan orangtua dapat dengan mudah untuk menyampaikan pemahaman barunya mengenai aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet*. Melalui tahap evaluasi, dapat diketahui seberapa besar manfaat yang dapat diambil setelah pelaksanaan sosialisasi tersebut.

Tanggapan atas sosialisasi aplikasi Google Classroom

Terimakasih telah menyaksikan video sosialisasi dari kelompok kami. Apabila berkenan, kami meminta kritik dan saran atas sosialisasi yang telah dilaksanakan. Terimakasih

* Wajib

1. Apakah sebelumnya, anda pernah menggunakan aplikasi Google Classroom? *

Sudah

Belum

2. Menurut anda, bagaimanakah penggunaan dari aplikasi Google Classroom itu? *

Mudah

Sulit

Biasa saja

(a)

Tanggapan atas sosialisasi aplikasi Google Meet

Terimakasih telah menyaksikan video sosialisasi dari kelompok kami. Apabila berkenan, kami meminta kritik dan saran atas sosialisasi yang telah dilaksanakan. Terimakasih

* Wajib

1. Apakah sebelumnya Anda pernah menggunakan aplikasi Google Meet? *

Sudah

Belum

2. Menurut anda, bagaimanakah penggunaan dari aplikasi Google Meet itu? *

Mudah

Sulit

(b)

Gambar 4. (a) Evaluasi sosialisasi penggunaan *Google Classroom* kepada sasaran melalui kuesioner dengan berbantuan *Google Form* ; (b) Evaluasi sosialisasi penggunaan *Google Meet* kepada sasaran melalui kuesioner dengan berbantuan *Google Form*.

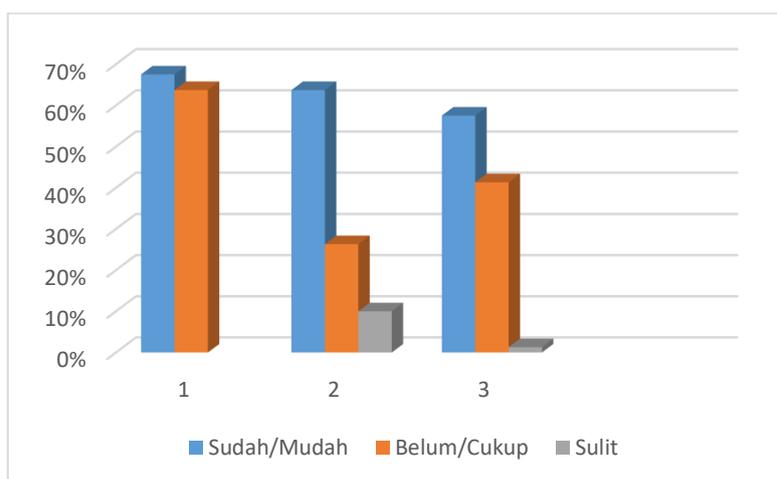
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan *Google Meet* merupakan kegiatan pembelajaran yang lumrah dan dijadikan salah satu alternatif yang digunakan dalam masa pandemi seperti ini. Aplikasi *Google Classroom* menurut Mayasari,dkk (Wardhani & Simanjuntak, 2021) merupakan suatu beranda bagi pembelajaran secara keseluruhan dalam lingkungan pendidikan yang dapat memudahkan guru sebagai pendidik untuk membuat penugasan, membagikan serta menggolongkannya tanpa menggunakan kertas. Itulah mengapa *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran daring. Sedangkan *Google Meet* sendiri merupakan suatu produk yang dikembangkan oleh *Google* dalam layanan komunikasi berupa video konferensi yang dapat menjadi alternatif pembelajaran tatap muka secara langsung dengan peserta didik melalui video konferensi (Gazali, 2020; Majid et. al, 2021). Kedua aplikasi tersebut sangat efektif digunakan untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring dapat efektif apabila perlu keterlibatan media yang mumpuni (Majid & Ridwan, 2019).

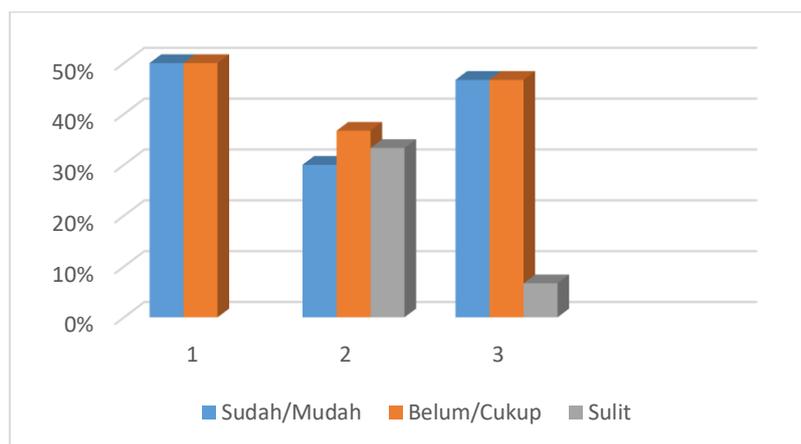
Adapun metode yang dilakukan dalam sosialisasi penggunaan aplikasi pembelajaran jarak jauh *Google Classroom* dan *Google Meet* adalah dengan cara pelatihan secara daring ataupun melalui aplikasi *Whatsapp*. Namun sebelum melakukan kegiatan sosialisasi, dilakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi responden dalam menggunakan media pembelajaran jarak jauh (PJJ). Adapun hasil yang didapatkan yaitu guru mengalami kesulitan seperti kurang memahami beberapa fungsi yang terdapat dalam fitur *Google Classroom* dan *Google Meet*. Orangtua mengalami kesulitan ketika mengirim tugas peserta didik.

Implementasi kegiatan sosialisasi melalui tiga tahap yaitu tahap pembuatan video, tahap penyebaran video cara penggunaan *Google Classroom* dan *Google Meet*, dan tahap evaluasi. Tahap pembuatan video yaitu dengan bantuan beberapa aplikasi edit maka video

dapat terselesaikan dimana isi dari video yaitu berisikan tentang bagaimana cara menggunakan fitur-fitur yang ada pada *Google Classroom* dan *Google Meet* yang dapat membantu dalam PJJ saat ini. Dan kemudian diunggah ke *Youtube*. Tahap penyebaran video dilakukan dengan menyebarkan link youtube melalui *Whatsapp group* dan para responden diberikan waktu untuk menonton video yang telah diberikan. Dan tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluasi atau sesi tanya jawab. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan menggunakan instrumen kuesioner yang dapat diakses melalui tautan *Google Form*. Para responden mengisi kuesioner pada *Google Form*, instrumen kuesioner digunakan untuk menghimpun data respon peserta didik terhadap implementasi sosialisasi yang telah dilakukan. Hasil pengisian kuesioner oleh responden dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Diagram pertanyaan *Google Classroom*



Gambar 6. Diagram pertanyaan *Google Meet*

Pada Gambar 5 menunjukkan bahwa 67,5% sudah pernah menggunakan aplikasi dan 32,5% guru dan orang tua siswa belum pernah menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Dalam penggunaannya responden memberikan pendapat sebanyak 63,7% responden berpendapat mudah dalam penggunaannya dan 10% responden berpendapat sulit. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang merasakan kemudahan dalam mengakses aplikasi *Google Classroom*. Selanjutnya responden diminta untuk memberi pendapat tentang isi video sosialisasi *Google Classroom* apakah mudah dipahami atau tidak. Hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden tentang penyampaian video sosialisasi *Google Classroom* menunjukkan bahwa 57,5% responden berpendapat video yang

dibagikan mudah dipahami, 1,2% responden berpendapat video yang dibagikan tidak dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang berpendapat bahwa video sosialisasi yang dibagikan mudah dipahami.

Pada Gambar 6 menunjukkan bahwa sebanyak 50% responden sudah pernah menggunakan aplikasi dan sebanyak 50% responden lagi belum pernah menggunakan aplikasi *Google Meet*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden sudah pernah menggunakan aplikasi dan sebagian lagi belum pernah menggunakan aplikasi *Google Meet*. Selanjutnya, hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 30% responden berpendapat mudah dalam mengaksesnya, sebanyak 36,7% responden berpendapat tidak mudah ataupun tidak sulit dalam mengaksesnya, dan sebanyak 33,3% responden berpendapat mudah dalam mengaksesnya. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang merasakan tidak mudah ataupun tidak sulit dalam mengakses aplikasi *Google Meet*. Selanjutnya responden diminta untuk memberi pendapat tentang isi video sosialisasi *Google Meet* apakah mudah dipahami atau tidak. Hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada responden menunjukkan bahwa sebanyak 46,7% responden berpendapat dan sebanyak 6,7% responden berpendapat video yang dibagikan tidak dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang berpendapat bahwa video sosialisasi yang dibagikan mudah dan cukup dipahami.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah sesi tanya jawab terkait kesulitan yang dialami dan tanggapan ataupun saran yang diberikan para responden. Adapun kesulitan yang dialami oleh para responden ketika menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet* yaitu terdapat hambatan karena jaringan atau sinyal yang kurang mendukung. Hambatan seperti suara terputus-putus pada *Google Meet* dan keterlambatan dalam mengunggah materi dan tugas dalam *Google Classroom*. Masukan dan saran juga diberikan oleh para responden yaitu bahwa diperlukannya tindak lanjut dari kegiatan sosialisasi misalnya seperti pelatihan yang dilaksanakan secara langsung untuk para guru.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai sosialisasi penggunaan aplikasi pembelajaran jarak jauh yaitu, *Google Classroom* dan *Google Meet* dapat memberikan kesimpulan bahwa kegiatan sosialisasi ini memberikan manfaat bagi guru maupun orang tua siswa. Hal ini sesuai dengan tanggapan serta saran yang diberikan oleh responden yaitu seperti dengan adanya kegiatan sosialisasi ini dapat mempermudah dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Google Meet*. Adapun saran yang diberikan, diharapkan setelah kegiatan sosialisasi berlangsung, adanya tindak lanjut yang dilakukan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada beberapa pihak terkait yang dapat membantu dalam pelaksanaan sosialisasi, yaitu seluruh keluarga besar guru-guru dan kepala sekolah SDN 3 Nagri Kaler yang telah berkenan untuk membantu dalam kelancaran pelaksanaan program sosialisasi juga berperan aktif dalam kegiatan sosialisasi. Kemudian, kepada orang tua dan peserta didik kelas 1 hingga kelas 6 di SDN 3 Nagri Kaler yang telah berperan secara aktif dalam kegiatan sosialisasi sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan.

6. REFERENSI

Gazali, N. (2020). KOLABORASI *GOOGLE MEET-GOOGLE CLASSROOM-WHATSAPP* SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Bunga Rampai*, 249. https://www.researchgate.net/profile/Novri-Gazali/publication/344307837_BUNGA_RAMPAI_Strategi_Pembelajaran_Pendidikan_

- Jasmani_Olahraga_dan_Kesehatan_Selama_Pandemi_Covid-19/links/5f658b8ea6fdcc00862d2615/BUNGA-RAMPAI-Strategi-Pembelajaran-Pendidikan-Jasmani-Olahraga-dan-Kesehatan-Selama-Pandemi-Covid-19.pdf#page=262
- Kemendikbud, R. I. (2020). Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat. <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/05/SE-Sesjen-Nomor-15-Tahun-2020-2.pdf>
- Kemendikbud, R. I. (2020). Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 363 Tahun 2020 Tentang Penerapan Pembelajaran Daring Dengan *Google Classroom*. Hal 1. <https://lldikti8.ristekdikti.go.id/2020/04/15/penerapan-pembelajaran-daring-dengan-google-Classroom/>
- Lusiana, T. S.dkk. (2021). Edukasi Guru Dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva Di TK Tunas Harapan. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 8-14. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/33193>
- Majid, N. A., & Fuada, S. (2020). *E-Learning for Society: A Great Potential to Implement Education for All (EFA) Movement in Indonesia*. <https://www.learntechlib.org/p/216581/>
- Majid, N. W. A., Abukhair, A., Alfathin, A., Ummah, A. H., & Wardani, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Efektif di Rumah Saat Pandemi Covid-19 Kepada Warga Persyarikatan Muhammadiyah Kabupaten Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1), 1-7.
- Majid, N. W. A., & Ridwan, T. (2019). Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 75-82.
- Pendidikan, M. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor, 119. <http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud119-2014PJJ-Dikdasmen.pdf>
- Rosali, E. S. (2020). Aktivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *GEOSEE*, 1(1). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/article/view/1921>
- Wisataone, V. (2021). Penyuluhan Melek Digital untuk Pencegahan Kecanduan *Gadget* pada Anak Desa Ngampel Pakem. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 28-36. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/33097>
- Wardhani, R. P., & Simanjuntak, R. (2021). SOSIALISASI PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 UNTUK PENGAJAR DI WILAYAH BALIKPAPAN UTARA. *Research Lembaran Publikasi Ilmiah*, 4(1), 1-6. <http://www.ojsuntri.web.id/index.php/RESEARCH/article/view/30>
- Warianie, L. (2020). PERANAN PENTING GURU, ORANG TUA DAN SISWA DALAM MENGHADAPI PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID 19. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 16-29. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/2350>