

**WORKSHOP PENGEMBANGAN PLATFORM TEKNOLOGI UNTUK
MENINGKATKAN KINERJA GURU DI SEKOLAH BINA SATRIA MEDAN
ERA PANDEMI COVID-19****Jamaludin¹, Romindo²**¹Politeknik Ganesha Medan²Politeknik Ganesha MedanAlamat Korespondensi : Jl. Veteran No.194 Pasar 6 Manunggal Kota Medan 2024 Sumatera Utara
E-mail: ¹jamaludinmedan@gmail.com, ²romindo4@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dialami para guru dan siswa SMK Bina Satria Medan dalam pembelajaran di masa pandemik Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode Problem Based Learning, dengan menemukan masalah yang terjadi kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah tersebut. Berdasarkan hasil temuan peneliti pada saat survey di lokasi, bahwa metode pembelajaran saat Covid-19 menggunakan teknologi masih rendah yaitu hanya dengan memanfaatkan media gadget dengan aplikasi Whatsapp untuk berkomunikasi dan melakukan pembelajaran. Penggunaan Whatsapp untuk pembelajaran ternyata menimbulkan permasalahan dimana guru menyimpan materi di memori gadget dan siswa mengunduh materi tersebut. Hal ini menyebabkan memori gadget yang terbebani dengan data akhirnya kapasitas memori penuh dan program menjadi lambat. Maka dari permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi pembelajaran yang menarik dan data tidak tersimpan di memori gadget guru atau siswa melainkan di komputer cloud system tersebut. Penggunaan Google Classroom untuk pembelajaran menjadi solusi dari permasalahan tersebut, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik tanpa terbebani dengan kapasitas memori yang tersedia.

Kata Kunci : Pandemi, Covid-19, Whatsapp, Google Classroom

Abstract

This study aims to determine the problems experienced by teachers and students of SMK Bina Satria Medan in learning during the Covid-19 pandemic. This study uses the Problem Based Learning method, by finding the problems that occur and then continuing to solve the problem. Based on the findings of the researchers at the time of the survey at the location, that the learning method during Covid-19 using technology was still low, namely only by using gadget media with the Whatsapp application to communicate and conduct learning. The use of Whatsapp for learning turned out to cause problems where the teacher stored the material in the gadget's memory and the students downloaded the material. This causes the memory of the gadget that is burdened with data eventually full memory capacity and the program becomes slow. So from these problems we need an interesting learning application and the data is not stored in the teacher's or student's gadget memory but on the cloud system computer. The use of Google Classroom for learning is a solution to these problems, so that learning can take place well without being burdened with the available memory capacity..

Keywords: Pandemi, Covid-19, Gadget, Whatsapp, Google Classroom

1. PENDAHULUAN

Pandemik Covid-19 telah merubah seluruh sistem kehidupan manusia. Perubahan itu terjadi akibat adanya kebijakan untuk memutus rantai penyebaran dan pengendalian virus tersebut. Salah satu perubahan yang terjadi adalah sistem pembelajaran tatap muka diganti dengan belajar dengan sistem daring. Kebijakan untuk menerapkan pembatasan social (*sosial distance*) dan kebutuhan anak didik untuk tetap mendapatkan hak pendidikan, maka digunakan sistem pembelajaran daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring di awal pandemik, memaksa untuk beradaptasi dengan kondisi yang berdampak pada kesiapan pihak institusi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Kesiapan sarana dan prasarana serta sumber daya pendidik untuk menerapkan pembelajaran online sangat dibutuhkan, sehingga bisa terlaksananya pembelajaran daring tersebut.

Kendala dalam proses pembelajaran daring yang sering dikeluhkan oleh siswa adalah beban tugas dari guru yang banyak karena setiap guru yang masuk memberikan tugas. Beban belajar siswa seharusnya diperhitungkan, terukur, baik secara materi maupun waktu. Tentunya perlu diingat bahwa pembelajaran daring di setiap saat tidak harus diisi dengan tugas atau mengerjakan soal dalam jumlah banyak, guru bisa memberikan tugas mengamati, mencoba, dan menganalisis, sehingga lebih menarik dan menantang. (Rachma, 2020)

Tidak terkecuali SMK Bina Satria sebagai salah satu institusi pendidikan, di awal memang banyak mendapatkan kendala dalam pembelajaran daring, terutama kesiapan sumber daya manusia pendidik dan kesiapan peserta didik yang selama ini hanya menggunakan media Whatsapp untuk pembelajaran sehingga tidak maksimal. Dengan keterbatasan memori pada gadget serta pembelajaran satu arah, hal ini terkesan pendidik hanya pemberian materi dan tugas kepada peserta didik. Oleh karena itu diperlukan satu upaya pemberian pendidikan dan pelatihan untuk menggunakan sistem pembelajaran daring berbasis LMS.

Google Workspace for Education adalah sebuah produk dari Google, berupa seperangkat tools produktivitas dan kolaborasi dengan menggunakan sistem Google Cloud untuk sekolah dan lembaga pendidikan. Tujuan Google menciptakan tools ini, tak lain untuk memudahkan kerja-kerja para pelaku dunia pendidikan. Mulai dari guru, staf, dan juga para siswa, agar menciptakan sistem belajar mengajar yang lebih baik. Salah satu pemanfaatan Google Workspace for Education adalah penggunaan Google Classroom untuk meningkatkan kinerja terutama saat pembelajaran.

Google classroom adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan pada ruang lingkup pendidikan untuk membantu guru dan siswa untuk menemukan jalan keluar atas permasalahan dalam pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Sejak tanggal 12 Agustus 2014, system aplikasi ini telah diperkenalkan sebagai bagian dari Google Apps for Education (GAPE). Melalui aplikasi ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam. Guru maupun siswa dalam melakukan proses belajar mengajar tanpa terikat dengan waktu pelajaran sebagaimana biasanya. Melalui Google Classroom, seorang guru dapat memberikan materi, memberikan tugas dan mengumpulkan tugas serta dapat menilai tugas tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. (Rosidah, 2020)

Dengan menggunakan sistem aplikasi Google Classroom, seorang pendidik bisa membuat ruang kelas, mengundang pendidik lain dan peserta didik untuk bergabung ke dalam kelas yang sudah terbentuk, memberikan informasi atau materi yang akan dipelajari dan yang paling menarik adalah memberikan tugas kepada peserta didik yang bisa dijadwal waktu pengumpulannya, dan bisa dilihat langsung hasilnya tanpa harus mengoreksi satu persatu hasil pekerjaan peserta didik, semua itu sudah diatur secara otomatis oleh sistem aplikasi Google Classroom.

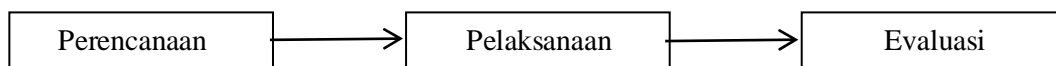
2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan pada SMK Bina Satria berlokasi di Jl. Marelans Ps. 1 Rel No.54, Tanah Enam Ratus, Kec. Medan Marelans, Kota Medan, Sumatera Utara. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, menggunakan metode "*problem based solution*", yaitu berbasis permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra, pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengajukan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah tersebut.

Menurut Diding Ruchadei dan Ilham Baehaqi (2016), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dimulai dari pencarian masalah yang bersifat tidak terstruktur, artinya PBL menjadikan problem solving sebagai strategi dalam pembelajaran. Suatu masalah atau problem didefinisikan sebagai sebarang situasi atau keadaan yang mana beberapa informasi diketahui dan informasi lain yang diperlukan. Masalah mungkin merupakan sesuatu yang memunculkan keraguan atau ketidakpastian, sesuatu yang sulit untuk dipahami, pertanyaan atau tugas yang sukar.

Dari permasalahan yang dihadapi mitra nanti akan diberikan solusi yang nantinya dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra. Adapun masalah yang dihadapi mitra adalah pelaksanaan pembelajaran saat daring kurang maksimal hanya menggunakan grup Whatapps sehingga membebani memori sehingga pelaksana daring tidak berjalan dengan baik.

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan workshop penggunaan *Google Workspace for Education* seperti *Google Classroom*, *Google Drive* dan *Google Keep* untuk meningkatkan kinerja guru di Sekolah Bina Satria Medan. Untuk merealisasikan tujuan tersebut maka disusunlah sebuah tahapan seperti Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Proses tahapan program pengabdian masyarakat

Adapun proses tahapan program pengabdian masyarakat, sebagai berikut :

a. Perencanaan

Langkah ini merupakan awal dari proses kegiatan untuk mempersiapkan proses selanjutnya. Pada proses ini diawali dengan melakukan survey ke lokasi sekolah SMK Bina Satria Medan untuk melihat secara langsung kondisi yang sebenarnya, seperti pada gambar 1.2. Hasil diskusi dengan pihak manajemen SMK Bina Satria Medan ditemukan permasalahan dalam pembelajaran daring yaitu pembelajaran saat *Covid-19* menggunakan teknologi media gadget dengan aplikasi Whatsapp untuk berkomunikasi dan melakukan pembelajaran. Penggunaan Whatsapp untuk pembelajaran ternyata menimbulkan permasalahan dimana guru menyimpan materi di memori gadget dan siswa mengunduh materi tersebut. Hal ini menyebabkan memori gadget yang terbebani dengan data akhirnya kapasitas memori penuh dan program menjadi lambat. Setelah mengetahui permasalahan tersebut, maka didiskusikan untuk membuat sebuah kegiatan dalam bentuk *workshop* penggunaan platform teknologi dengan memanfaatkan penggunaan *Google Workspace for Education*



Gambar 1.2. Diskusi dengan pihak mitra

b. Pelaksanaan

Kegiatan workshop penggunaan *Google Workspace for Education* seperti *Google Classroom*, *Google Drive* dan *Google Keep* dilaksanakan pada tanggal 25 September 2021. Kegiatan dimulai pada jam 08.15 Wib dengan berdoa bersama kemudian dilanjutkan kata sambutan dari Kepala Sekolah Bina Satria Medan sampai akhirnya moderator memberikan sepenuhnya kepada kedua narasumber untuk menyampaikan materi dan workshop kepada peserta *workshop*. Sebelum materi diberikan, narasumber memberikan *pretest* untuk melihat kemampuan peserta *workshop*, gambar 1.3 Selanjutnya narasumber pertama memberikan materi dan mempraktekkan penggunaan *Google Classroom* dan selanjutnya narasumber kedua memberikan materi dan mempraktekkan *Google Drive* dan *Google Keep*. Peserta workshop menggunakan laptop masing-masing untuk mempraktekkan materi yang diberikan narasumber. Kegiatan selesai pada jam 12.10 Wib, dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 34 orang yang terdiri dari guru, seperti Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Peserta Workshop

c. Evaluasi

Kegiatan yang sudah dilaksanakan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Tentunya dengan acara ini nantinya para peserta yang berhadir bisa mempraktekkan ilmu dan mengimplementasikan kepada siswa sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Untuk melihat keberhasilan kegiatan *workshop* ini, maka akan diadakan kembali *workshop* lanjutan dan memberikan *posttest*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan workshop ini sebagai implementasi dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), ini dilaksanakan pada 25 September 2021 berlokasi di SMK Bina Satria Medan bertema : “*Workshop Pengembangan Platform Teknologi Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Di Sekolah Bina Satria Medan*”. Kegiatan ini merupakan kelanjutan dari kerjasama antara institusi pendidikan Politeknik Ganesha Medan yang dan SMK Bina Satria Medan yang sudah ditandatangani oleh kedua belah pihak pada tanggal 15 September 2021 yang lalu.

Kegiatan ini dihadiri oleh dua narasumber dari Politeknik Ganesha Medan bertema : “*Workshop Pengembangan Platform Teknologi Untuk Meningkatkan Kinerja Guru di Sekolah Bina Satria Medan*”, seperti pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Penyampaian materi oleh narasumber

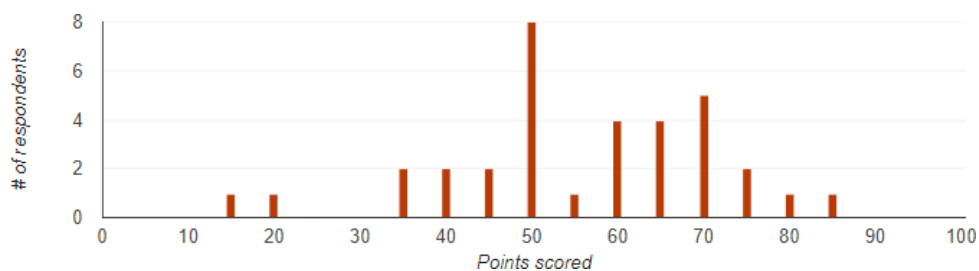
Sebelum materi diberikan, peserta *workshop* diberikan *pretest* untuk melihat kemampuan peserta seputar penggunaan *Google Workspace for Education*. Dengan pemberian sebanyak 20 soal dengan tingkat kesulitan soal : mudah = 25% sedang =50% dan sulit = 25% melalui Google Form, adapun hasil nilai dari *pretest* terlihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Pretest Peserta Workshop

No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Nilai
1.	Ike Susana	34	Wanita	80
2.	Nova Aria Santy, S.S.	39	Wanita	75
3.	Ita Permata Sari	31	Wanita	75
4.	Muhammad Yusuf, S.Pd.	26	Pria	70
5.	Heni Herlita	27	Wanita	70
6.	Sulistiyawati	26	Wanita	70
7.	Sri Suci Hamdani	28	Wanita	70
8.	Suprayetno	46	Pria	70
9.	Suerna Wati, Amd. Kom.	24	Wanita	65
10.	Yusi Yani,S.Pd	30	Wanita	65
11.	Sumaria	52	Wanita	65
12.	Dwi Apriandi	21	Pria	65
13.	Lela Dahnia	27	Wanita	60
14.	MARDIANI, S.Pd	40	Wanita	60
15.	Ita Permata Sari	31	Wanita	60

16.	Dwi sudiono	34	Pria	60
17.	Dian Rizky, ST	25	Pria	55
18.	Fajaruddin Cibero	38	Pria	50
19.	Ardhi Surya Simangunsong	40	Pria	50
20.	Hezi Merga Dwiana	26	Wanita	50
21.	Syahraini	46	Wanita	50
22.	Suri Khairun Nisa	27	Wanita	50
23.	Wahyudi	34	Pria	50
24.	Riky Walden Pandapotan.M.ST	30	Pria	50
25.	Asniah	50	Wanita	45
26.	Faizal	47	Pria	45
27.	Maimunah Rahmadani	36	Wanita	40
28.	Durriyah	27	Wanita	40
29.	Nurhayati, S.Pd	34	Wanita	35
30.	Dian Rizky, ST	25	Pria	35
31.	Muhammad Yusuf	51	Pria	20
32.	Riky Walden Pandapotan.M.ST	30	Pria	15
33.	Lukman Saragih	57	Pria	50

Adapun grafik hasil pretest bisa dilihat pada gambar 1.5.



Gambar 1.5. Hasil *pretest* peserta workshop

Dari grafik pretest peserta workshop, dapat dilihat bahwa pengetahuan mengenai masih rendah, dimana nilai paling banyak didapatkan peserta workshop adalah 50. Bila kita tetapkan nilai 75 untuk nilai kelulusan maka hanya 2 orang yang dinyatakan lulus. Untuk itu sangat dibutuhkan acara workshop ini, sehingga setelah workshop ini akan terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan khusus mengimplementasikan pembelajaran menggunakan *platform* teknologi ini.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan keterampilan peserta *workshop* yang dihadiri para guru SMK Bina Satria masih rendah. Sehingga pelaksanaan *workshop* dengan pemanfaatan *Google Workspace for Education* khususnya *Google Classroom*

untuk pembelajaran menjadi solusi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik tanpa terbebani dengan kapasitas memori yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachma, F. (2020). Dinamika Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *Berita Magelang*. <http://beritamagelang.id/kolom/dinamika-pembelajaran-daring-di-tengah-pandemi-covid-19>
- Rosidah, A. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online. *BMP Provinsi DKI Jakarta*. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>
- Ruchaedi, D., & Baehaki, I. (2016). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Heuristik Pemecahan Masalah Dan Sikap Matematis Siswa Sekolah Dasar,. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.331>