

## **Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Untuk Pembelajaran Bagi Guru-Guru Pada SMKS-Prayatna - I Berbasis Online**

**Garuda Ginting<sup>1</sup>, Fadlina<sup>2</sup>, Kurnia Ulfa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>garuda.giting@gmail.com, <sup>2</sup>fadlinamkom11@gmail.com, <sup>3</sup>kurniaulfa82@gmail.com  
(\*: coresponding author)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi berbarengan dengan kebutuhan manusia yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Begitu juga pembelajaran yang dilaksanakan sekarang ini begitu cepat berkembang sesuai dengan kebutuhan dari penggunanya itu sendiri. Pada masa covid-19 ini pembelajaran juga terus berkembang. Para praktisi teknologi belomba menciptakan inovasi baru menggantikan pembelajaran yang selama ini dilakukan tatap muka maka sekarang diubah berbasis daring, jadi untuk menggantikan pembelajaran tatap muka tersebut maka digunakan sebuah aplikasi google meet. Aplikasi ini dapat menggantikan pembelajaran tatap muka tetapi digunakan laptop atau handphone sebagai media bantu. Metode ini dilakukan di mana saja tanpa membatasi ruang dan waktu cukup membutuhkan koneksi internet. Media ini sangat membantu para siswa dan guru di SMKS-PRAYATNA – I untuk melanjutkan pembelajarannya selama ini tatap muka di kelas tetapi sekarang ini bisa dilakukan di mana saja. Dibutuhkan sebuah jadwal pembelajaran untuk dapat bergabung di mata pelajaran yang diatur sesuai dengan roster. Penggunaan aplikasi google meet cukup mudah mempelajarinya cukup bergabung dengan link yang diberikan oleh guru mata pelajaran

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Siswa-guru, Google meet

### **Abstract**

Technological developments coincide with human needs that are not limited by space and time. Likewise, the learning that is being carried out now is growing so fast according to the needs of the users themselves. During this Covid-19 era, learning also continues to develop. Technology practitioners are competing to create new innovations to replace the face-to-face learning that has been done online, so to replace the face-to-face learning, a Google Meet application is used. This application can replace face-to-face learning but use a laptop or cellphone as a media aid. This method is done anywhere without limiting space and time, it just requires an internet connection. This media is very helpful for students and teachers at SMKS-PRAYATNA – I to continue their learning so far as face-to-face in class but now it can be done anywhere. It takes a learning schedule to be able to join in the subjects that are arranged according to the roster. Using the Google Meet application is quite easy to learn, just join the link provided by the subject teacher

**Keywords:** Learning, Student-teacher, Google meet

## **1. PENDAHULUAN**

Mempelajari dan memahami perkembangan teknologi merupakan salah satu kewajiban tenaga pengajar, guru maupun dosen. Penggunaan pembelajaran yang masih tradisional dimana tenaga pengajar, guru maupun dosen masih memberi materi di depan kelas kemudian menerangkan mata pelajaran, itu dirasakan masih mendapat kekurangan. Bagi yang dapat hadir di kelas mungkin tidak masalah, tetapi bila salah satu yang karena suatu hal tidak bisa mengikuti pembelajaran tersebut akan tertinggal dalam mendapatkan pengetahuan yang seharusnya didapatkan. Atau tenaga pengajar, guru maupun dosen tidak biasa memberikan materi di depan kelas tetapi harus menyampaikan materi tersebut saat itu juga maka akan menyulitkan kondisi saat itu. Terlebih ketika sebagian sekolah dan universitas di seluruh dunia menerapkan kebijakan belajar dari rumah karena pandemic covid-19.

Dengan teknologi daring harapannya semua pekerjaan dapat dilakukan dalam mendukung pekerjaan, belajar dan mengajar. Dimana manfaat teknologi daring untuk mendukung pekerjaan yaitu dengan menggunakan suatu sarana e-commerce atau perdagangan online dan menggunakan suatu sarana e-banking atau perbankan online, sedangkan untuk mendukung program belajar dan mengajar dengan teknologi daring yaitu melalui suatu sarana e-learning atau pembelajaran online dimana peserta didik dan guru dapat berkomunikasi dengan mudah berinteraksi dengan jarak dan tempat yang berbeda. Teknologi daring merupakan solusi utama dalam menghambat penyebaran Virus Corona (Covid-19), namun aktifitas dapat berjalan secara normal.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring agar guru dapat tatap muka secara online dengan siswa adalah aplikasi Google Meet. Google Meet adalah produk dari Google yang

merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Di Google Meet ini tidak hanya bisa melihat dokumen belajar tetapi juga presentasi hingga merekam. Solusi yang diberikan untuk permasalahan yang sedang dihadapi adalah dengan memberikan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi google meet. Pelatihan ini difokuskan dengan memaksimalkan pemanfaatan aplikasi google meet agar guru dapat memberikan penjelasan materi atau diskusi langsung dengan siswanya.

Sesuai dengan tema pengabdian kepada masyarakat yaitu Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Untuk Pembelajaran Bagi Guru pada SMKS-Prayatna-I Berbasis Online dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Memotivasi pengetahuan guru-guru menggunakan metode belajar daring menggunakan Google Class Room, membuat video pembelajaran singkat yang menarik dengan smartphone dan membuat virtual classroom menjadi hidup dan menarik seperti kuis, games, teka-teki dan lain sebagainya

Manfaat yang dihasilkan dari pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Metode Belajar Daring Berbasis IT Menggunakan Google Class Room pada SMKS Prayatna- I Medan adalah Meningkatkan pengetahuan guru-guru dengan metode belajar daring berbasis IT. Menambah pengetahuan siswa-siswi menggunakan aplikasi Google Meet untuk pembelajaran daring. Meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar pada anak melalui aktivitas menulis dan permainan Selain itu, anak juga melatih koordinasi mata seperti membaca dan melihat instruksi guru untuk ditiru.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Metode Belajar Daring**

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Untuk meniadakan ketidak kondusifan di situasi seperti ini, metode daring bisa dijadikan salah satu hal yang cukup efektif untuk mengatasinya. Dilansir dari Kumparan, Kemendikbud mengungkapkan bahwa metode daring bisa mengatasi permasalahan yang terjadi selama pandemi ini berlangsung. Metode ini rupanya bisa membuat para siswa untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah dengan baik. Seperti halnya membuat konten dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Dengan menggunakan metode full daring seperti ini, sistem pembelajaran yang disampaikan akan tetap berlangsung dan seluruh pelajar tetap berada di rumah masing-masing dalam keadaan aman [1]. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah.

### **2.2 Metode**

#### **1. Poerwadarminta**

Poerwadarminta, bahwa “metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud”. adalah cara kerja yang sistematis untuk mempermudah sesuatu kegiatan dalam mencapai maksudnya. [2]

#### **2. Pius Partanto & M. Dahlan Barry**

Menurut Pius Partanto & M. Dahlan Barry, pengertian metode adalah cara yang teratur dan sistematis dalam melakukan suatu kegiatan.

### **2.3 Berbasis IT**

IT ( Information Tekhnologi ) Richardius Eko Indrajit dapat diartikan seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informal dan proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima pun akan lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya.

Pembelajaran berbasis IT dapat dilaksanakan salah satunya dengan penggunaan ruang multimedia yang tersedia di sekolah. Adapun komponen yang perlu dipersiapkan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan ruang multimedia (Robin dan Linda ) menurut antara lain : sarana elektronik (komputer/laptop, LCD, headphone dan lainlain) kemauan siswa dan guru untuk melakukan renovasi pembelajaran sumber daya manusia (guru dan siswa) kesiapan sekolah untuk menanggung beban operasional dan biaya perawatan. [3]

### **2.4 Pemanfaatan Aplikasi**

Aplikasi menurut Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan, misalnya; pelayanan masyarakat, aktivitas niaga, periklanan, game, dan berbagai aktivitas lainnya. [4]

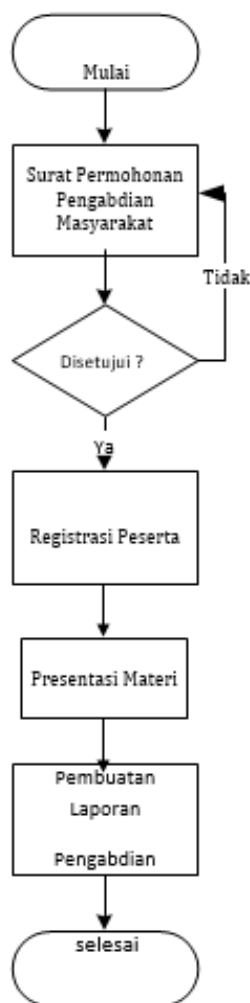
**2.5 Google Meet**

Google Meet (Hangouts Meet/Meet) adalah salah satu aplikasi atau software yang dapat dimanfaatkan untuk tetap produktif dalam bekerja meski dilakukan dari rumah. Dilansir dari Software Advice, perangkat lunak ini merupakan sebuah aplikasi konferensi percakapan video secara online. Ini adalah versi lain dari Google Hangouts yang dikhususkan untuk bisnis dari semua ukuran. Google Meet memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 30 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, Google Meet bisa menjadi media alternatif untuk bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja.

**2.6 Zoom Cloud Meeting Zoom**

Merupakan sebuah aplikasi yang dapat melakukan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. Selain itu untuk dunia pendidikan, mulai dari sekolah hingga kampus diliburkan. Lalu pembelajarannya diganti dengan melakukan pembelajaran e-learning. Kehadiran aplikasi Zoom ini akan membantu mempermudah hubungan jarak jauh.

**3. METODE PELAKSANAAN**



**Gambar 1.** Diagram alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

**3.1 Waktu Efektif Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung selama 1 hari dikarenakan harus tetap menjaga kesehatan dengan menerapkan protokol kesehatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari senin dan dilaksanakan di ruang Laboratorium computer SMKS Prayatna –I Medan

**3.2 Persiapan danPerencanaan**

Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperlukan persiapan dan perencanaan yang matang sehingga kegiatan tersebut dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Persiapan dan perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dengan kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) STMIK Budidarma untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaankegiatan.
2. Mengirimkan surat permohonan kepada kepala Sekolah SMKS Prayatna -I Medan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut.
3. Menjadwalkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan waktu dan jumlah peserta yang telahdisepakati

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Bentuk PelaksanaanKegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut sudah mutlak adanya didalam sebuah Perguruan Tinggi. Adapun bentuk kegiatan yang telah dilakukan oleh STMIK Budi Darma adalah dengan cara melaksanakan pelatihan praktek secara langsung pemanfaatan aplikasi Google Meet untuk pembelajaran secara online atau daring kepada tenaga pendidik dan staf di lingkungan SMKS Prayatna-I Medan yang bertempat di Jl. Letda Sujono Medan Tembung. Kegiatan ini dilakukan secara langsung dengan menerapkan protocol kesehatan, bertujuan untuk menambah skill tenaga pendidikdibidang komputer, dimana pada saat ini sangat dibutuhkannya aplikasi terkait penyampaian materi pembelajaran.

Semua kegiatan selama pengabdian kepada masyarakat langsung diaplikasikan di lapangan dan diuji coba oleh guru-guru dengan baik.Materi pengabdian kepada masyarakat ini juga disesuaikan dengan kebutuhan guru SMKS Prayatna -I Medan agar dapat ter motivasi menggunakan Google Meet yang dijalankan secara online. Peserta pelatihan adalah guru-guru beserta staf SMKS Prayatna -I Medan Tembung

**4.2 Lokasi dan WaktuPelaksanaan**

Lokasi pelatihan beralamat di SMKS Prayatna -I Medan Jl. Letda Sujono Medan Tembung. Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMKS Prayatna -I Medan yang diadakan pada hari Senin 15 Februari 2021 dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai.

**4.3 Evaluasi Keberhasilan**

Untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar semasa pandemi di SMKS Prayatna -I Medan salah satu aplikasi yang populer dikenalkan kepada guru-guru maupun staf adalah Google Meet. Aplikasi Google Meet merupakan salah satu kemudahan yang ditawarkan kepada guru agar mudah mengajar dan meningkatkan kualitas interaksi akademik siswa dengan mengintegrasikan kecanggihan teknologi yang berbasis komputer. Pemanfaatan Aplikasi Google Meet untuk Pembelajaran Guru Berbasis Online pada SMKS PPrayatna-I Medan di masa pandemi akan membantu memudahkan siswa dalam belajar walaupun masih ada keterbatasan disana-sini namun dengan pembelajaran *online* atau dalam jaringan ini interaksi akademik antara siswa dan guru tidak terbatas, bisa dilakukan selama 24 jam, sehingga ini bisa meningkatkan kualitas belajar siswa. " Guru bisa melihat *postingan* siswa dan memberikan *feedback* tugas dari siswa.

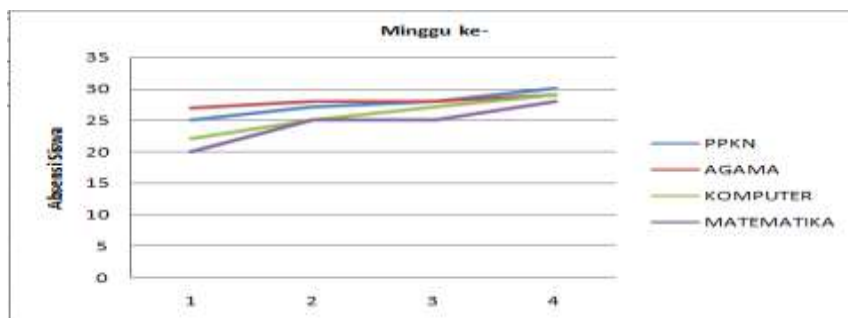
Dari pembelajaran siswa yang hadir mengikuti google meet ditemukan variasi kehadiran yang setiap minggunya meningkat dari 30 orang siswa di satu kelas. Daftar kehadiran siswa mengikuti zoom meet dapat diperlihatkan pada tabel 4.1

**Tabel 1. Absensi Siswa**

Mata Pelajaran	Absensi Siswa			
	1	2	3	4
PPKN	25	27	28	30
Agama	27	28	28	29
Komputer	22	25	27	29
Matematika	20	25	25	28

Dapat dilihat dari Absensi siswa pada minggu pertama masih minim, ini diakibatkan sejumlah alasan dan mungkin karena tidak terbiasa dengan menggunakan aplikasi ini. Namun dapat dilihat peningkatan mengikuti pembelajaran minggu ke 2 sampai minggu ke 4. Disini diambil 4 minggu sebagai sampel untuk melihat kemajuan siswa mengikuti zoom meet.

Untuk melihat perkembangan kehadiran siswa mengikuti pembelajaran daring berbasis google meet dapat diperlihatkan seperti grafik berikut ini.



**Gambar 2.** Grafik absensi siswa

Dari grafik ini dapat diperlihatkan peningkatan mengikuti pembelajaran berbasis online. Dapat dinyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini tatap muka tidak mengurangi baik mutu maupun keseriusan para siswa mengikuti pembelajaran. Para guru harus bijak memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pengabdian masyarakat dengan pemanfaatan Aplikasi Google Meet untuk Pembelajaran Guru Berbasis Online adalah suatu aplikasi yang ditawarkan dengan mudah yang digunakan oleh siswa-siswa maupun guru dalam prose belajar dan mengajar semasa pandemi ini tanpa harus bertatap muka.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Kegiatan

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh Tim Universitas BUDIDARMA dalam bentuk pelatihan dan workshop pemanfaatan aplikasi Google Meet untuk pembelajaran secara online atau daring telah berjalan Baik sesuai dengan proposal pelaksanaan rencana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Budi Darma, serta telah dapat memenuhi target dan hasil keluaran yang dicapai. Demikian laporan kegiatan pengabdian masyarakat ini yang dapat disampaikan, semoga kegiatan ini bermanfaat untuk semua. Kegiatan ini berjalan dengan lancar dan keberhasilan kegiatan ini terlihat dengan banyaknya pertanyaan dan berhasil memahami fitur dan kegunaan dalam penggunaan aplikasi e-learning untuk melakukan pembelajaran jarak jauh.

## Daftar Pustaka

- [1] A. Sadikin and A. Hamidah, "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19," *Biodik*, vol. 6, no. 2, pp. 109–119, 2020, doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
- [2] A. Hidayat, 3 1, 2, 1, M. Sa'diyah, 2, and Santi Lisnawati, "Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 9, no. 01 Februari, pp. 71–86, 2020.
- [3] K. K. Informatika, "Jurnal Interasioal Ti2," *J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. i–viii, 2016.
- [4] P. A. Google, "Pemanfaatan Aplikasi Google dalam Pembelajaran Kolaboratif," *Rekayasa J. Penerapan Teknol. dan Pembelajaran*, vol. 17, no. 1, pp. 30–34, 2019, doi: 10.15294/rekayasa.v17i1.21656.