

## Pembelajaran *Online Google Classroom* sebagai Dukungan terhadap Pembatasan Jarak Sosial di Era Pandemi Covid-19

Lorenta In Haryanto<sup>1,\*</sup>, Rosdiana<sup>2</sup>, Sularno<sup>3</sup>, Sudirman<sup>4</sup>, Meisanti<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

\*E-mail : [lorenta.inharyanto@gmail.com](mailto:lorenta.inharyanto@gmail.com)

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah menginisiasi dengan cepat kebijakan di dunia pendidikan, khususnya terhadap sistem pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka langsung menjadi sistem tatap muka jarak jauh (*online*). Sistem pembelajaran *online* telah diadaptasi bukan hanya di lembaga pendidikan formal, tetapi juga lembaga pendidikan non formal seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), salah satunya PKBM di Kecamatan Sebatik. Kegiatan pelatihan *e-learning* dilaksanakan dengan tujuan memberikan pendampingan pada anggota PKBM di Kecamatan Sebatik dalam penerapan pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Google Classroom* serta mengevaluasi apakah peserta mendapatkan manfaat dari pelatihan ini. Kegiatan pelatihan ini diselenggarakan menggunakan metode demonstrasi dan konsultasi. Evaluasi terhadap kegiatan dilakukan dengan penyebaran kuesioner terhadap 39 peserta dan data dianalisis secara Statistik Deskriptif. Model yang digunakan dalam evaluasi kegiatan adalah Model *Usability* Nelson (1993). Hasil dari analisis menunjukkan bahwa kebermanfaatannya aplikasi *Google Classroom* berada dalam kategori baik yang artinya peserta mendapatkan manfaat dari dilaksanakannya pelatihan ini. Adapun perubahan yang diidentifikasi dari adanya pelatihan ini adalah pemahaman dan ketrampilan terhadap pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Google Classroom*; meliputi kegiatan bagi pengajar seperti mempersiapkan kelas, memberikan tugas, memberikan umpan balik, melakukan penilaian, dan kegiatan bagi siswa berupa mengunduh dan mengumpulkan file serta melihat nilai tugas.

**Kata kunci:** pengabdian, PKBM, *Google Classroom*

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has rapidly initiated policies in educational systems, especially for learning systems that were previously carried out face-to-face to online learning (e-learning). E-learning has been adapted not only in formal education institution, but also in non-formal education institution such as the Community Learning Activity Center (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat - PKBM) in Sebatik District. This training program is carried out with the aim to provide assistance to PKBM members in Sebatik District in implementing e-learning using the Google Classroom application. This training activity was held using demonstration and consultation methods. Evaluation activity was carried out by distributing questionnaires to 39 participants while data was analyzed using Descriptive Statistics method. The model used in training evaluation is Nelson's Usability Model (1993). The result of data analysis shows that the usability of the Google Classroom is in a good category which indicates that the participants benefit from this training. The changes identified from this training are the understanding and improving skills in practicing Google Classroom; includes activities for teacher like preparing classes, creating assignments, giving direct real-time feedback, grading assessments, and activities for students like downloading and submitting assignment files and checking assignment grades.*

**Keywords:** community service, PKBM, *Google Classroom*

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah menciptakan gelombang besar perubahan paradigma dalam sistem pendidikan di Indonesia (Agung et al., 2020). Empat hari setelah WHO mengonfirmasi COVID-19 sebagai pandemi, pada 15 Maret 2020, Presiden Joko Widodo melaksanakan kebijakan pembatasan jarak sosial (*social distancing*) di lingkungan masyarakat. Menindaklanjuti himbuan tersebut, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, menerbitkan Surat Edaran bagi sekolah untuk menghentikan kegiatan belajar mengajar di sekolah dan mendorong pembelajaran dilakukan dari rumah. Kebijakan tersebut selanjutnya mengubah sistem pendidikan yang awalnya berbasis ruang kelas menuju pembelajaran *online*.

Selama pandemi Covid-19 pembelajaran *online* atau disebut *e-learning* menjadi dikenal hampir seluruh pelosok negeri (Schneider & Council, 2020). *E-learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan media internet dalam penyebaran informasi. Pembelajaran *online* adalah alternatif yang bisa diterapkan di era teknologi dan komunikasi saat ini (Indrayana & Sadikin, 2020; Pusvyta, 2015). Hal ini didukung beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran *online* mendapatkan respon positif dari kalangan pelajar dan tenaga pendidik (Indrayana & Sadikin, 2020; Kharisma et al., 2020; Rimbarizki, 2017; Rusdiana & Nugroho, 2020). Kondisi ini menguntungkan karena pembelajaran *online* tidak hanya bisa terjadi di bawah situasi pandemi COVID-19, tetapi ini merupakan alternatif yang harus dimiliki dan dipersiapkan dengan baik (Wargadinata et al., 2020).

Walaupun *e-learning* dianggap sebagai alternatif dalam meminimalisasi penyebaran wabah Covid-19, namun ada tantangan yang perlu diperhatikan. Tantangan yang sering dilaporkan terkait penerapan pembelajaran *online* adalah a) kurangnya dukungan pedagogis dalam sistem pendidikan dan b) kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam menggunakan sistem tersebut (Indrayana & Sadikin, 2020). Selain itu, keterbatasan akses sumberdaya menjadi beban tambahan bagi sekolah di daerah pedesaan. Tantangan dirasakan semakin besar jika dikaitkan dengan sistem pembelajaran pada

pendidikan luar sekolah. Hal ini dikarenakan akses teknologi di pendidikan luar sekolah memiliki *gap* keterbatasan yang lebih luas dibandingkan sekolah pendidikan pada umumnya.

Kegiatan pendidikan luar sekolah yang paling banyak diminati adalah program kesetaraan (Rimbarizki, 2017). Kebanyakan dari masyarakat yang menempuh pendidikan kesetaraan adalah masyarakat yang putus sekolah disebabkan oleh faktor ekonomi, usia, dan dikeluarkan dari pendidikan formal. Waktu pembelajaran yang dilaksanakan oleh program kesetaraan cukup fleksibel, disesuaikan dengan rutinitas masyarakat yang ikut di dalamnya.

Program kesetaraan berpotensi menjadi wadah pengembangan pembelajaran *online* dengan memanfaatkan beragam aplikasi *e-learning*. Kunci penting dalam keberhasilan penggunaan aplikasi *e-learning* ini terletak pada pengenalan aplikasi bagi tenaga pendidik dan siswa (Iftakhar, 2016). Hal tersebut perlu dilakukan dikarenakan tidak semua civitas pendidikan *familiar* dengan aplikasi *e-learning*. Kegiatan pelatihan penting dilaksanakan guna mendorong peserta program kesetaraan untuk dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi *e-learning* dengan baik.

## TINJAUAN PUSTAKA

*Google Classroom* merupakan aplikasi yang potensial digunakan dalam pembelajaran *online* khususnya pada pendidikan luar sekolah (Kharisma et al., 2020). Dibandingkan dengan aplikasi *e-learning* lain, *Google Classroom* lebih diminati tenaga pendidik (Agung et al., 2020). Aplikasi ini memuat kegiatan belajar-mengajar layaknya pembelajaran konvensional seperti pembagian materi, pemberian tugas, serta pertukaran informasi. Penggunaan aplikasi ini bukan hanya memberikan keunggulan dalam penghematan kuota internet, namun juga meminimalkan biaya yang dikeluarkan karena penggunaan alat tulis dan material lainnya (Alim et al., 2019; Iftakhar, 2016).

Penggunaan aplikasi *Google Classroom* seringkali memerlukan kegiatan pendampingan (Kurniawan et al., 2020; Wargadinata et al., 2020). Hal ini dikarenakan kompleksitas fitur yang ada dalam *Google Classroom*. Tidak semua pengguna dapat dengan mudah

menerima manfaat yang ditawarkan *Google Classroom*. Manfaat dari penggunaan aplikasi ini akan teruji setelah dilakukan evaluasi (Adnan et al., 2017; Wati et al., 2017).

Kebermanfaatan (*usability*) suatu aplikasi dapat diukur menggunakan 5 atribut variabel yang diperkenalkan oleh Nielsen (1993) yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *error*, dan *Satisfaction*.

- a. *Learnability*. Atribut ini mengukur seberapa mudah pengguna mempelajari, memahami, dan menjalankan aplikasi termasuk dalam menggunakan fungsi-fungsi dalam fitur aplikasi tersebut. Indikator yang digunakan yaitu : *easy to understand*, *easy to look for specific information* dan *easy to identify navigational mechanism*.
- b. *Efficiency*. Aspek yang dinilai pada atribut ini adalah kecepatan dan ketepatan penggunaan navigasi dalam mengakses sistem. Terdapat 2 indikator yaitu *easy to reach quickly* dan *easy to navigate*.
- c. *Memorability*. Atribut ini mengukur seberapa mudah pengguna terbiasa kembali untuk menggunakan sistem setelah tidak menggunakannya. Indikator yang digunakan yaitu *easy to remember* dan *easy to re-establish*.
- d. *Errors*. Aspek yang dinilai pada atribut ini adalah seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna dan seberapa mampu pengguna memperbaiki sistem yang mengalami kerusakan tersebut. Terdapat 2 indikator yaitu *few numbers of error detected* dan *easy to fix*.
- e. *Satisfaction*. Kesenangan, kenyamanan, dan manfaat suatu aplikasi bagi pengguna merupakan aspek yang dinilai pada atribut ini dan indikator yang digunakan adalah *system pleasant to use* dan *comfort to use*.

## 2. METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 13 September 2020. Peserta pelatihan adalah anggota program kesetaraan di Kecamatan Sebatik Utara. Pemateri adalah Tim Dosen Pengabdian Fakultas Pertanian Universitas Muhammadiyah Jakarta. Tujuan pelatihan *e-learning* ini adalah memberikan pendampingan kepada

masyarakat anggota program kesetaraan di PKBM Kecamatan Sebatik menggunakan aplikasi *Google Classroom*, serta mengevaluasi apakah peserta mendapatkan manfaat dari pelatihan ini.

Materi Pemanfaatan *Google Classroom* disampaikan secara *online* melalui aplikasi *Zoom Meeting* (Gambar 1). Peserta adalah anggota program kesetaraan di PKBM Kecamatan Sebatik berjumlah 39 orang yang terbagi menjadi kelompok pengajar dan siswa (Gambar 2).



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Tim Dosen UMJ



Gambar 2. Peserta Pelatihan PKBM Kecamatan Sebatik

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah

1. Metode Sosialisasi, diisi dengan paparan mengenai pemanfaatan *e-learning*, dan gambaran umum terkait fitur *Google Classroom* beserta manfaatnya. Materi diberikan bagi pengajar dan siswa. Materi yang disampaikan kepada pengajar yaitu mempersiapkan kelas, memberikan tugas, memberikan umpan balik dan melakukan penilaian, sedangkan materi yang disampaikan kepada siswa berupa mengunduh dan mengumpulkan file tugas serta melihat nilai tugas.

2. Metode Tutorial, diisi dengan pelatihan oleh instruktur melalui praktik secara langsung menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan diikuti oleh peserta.

3. Metode Evaluasi, diberikan dalam bentuk kualitatif untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta atas materi yang diberikan dan mengukur apakah aplikasi *Google Classroom* sesuai untuk digunakan masyarakat PKBM Sebatik Utara. Metode yang digunakan untuk mengukur kebermanfaatan *Google Classroom* ini adalah *Statistic descriptive* dan model yang digunakan adalah model *Usability Nielsen* (1993) dengan 5 atribut yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. Indikator kelima atribut ditunjukkan pada Gambar 3.

Metode pengumpulan data adalah kuesioner yang dibagikan melalui *Google Form*. Skala pengukuran menggunakan *Likert* 1-5 dengan rincian sebagai berikut :

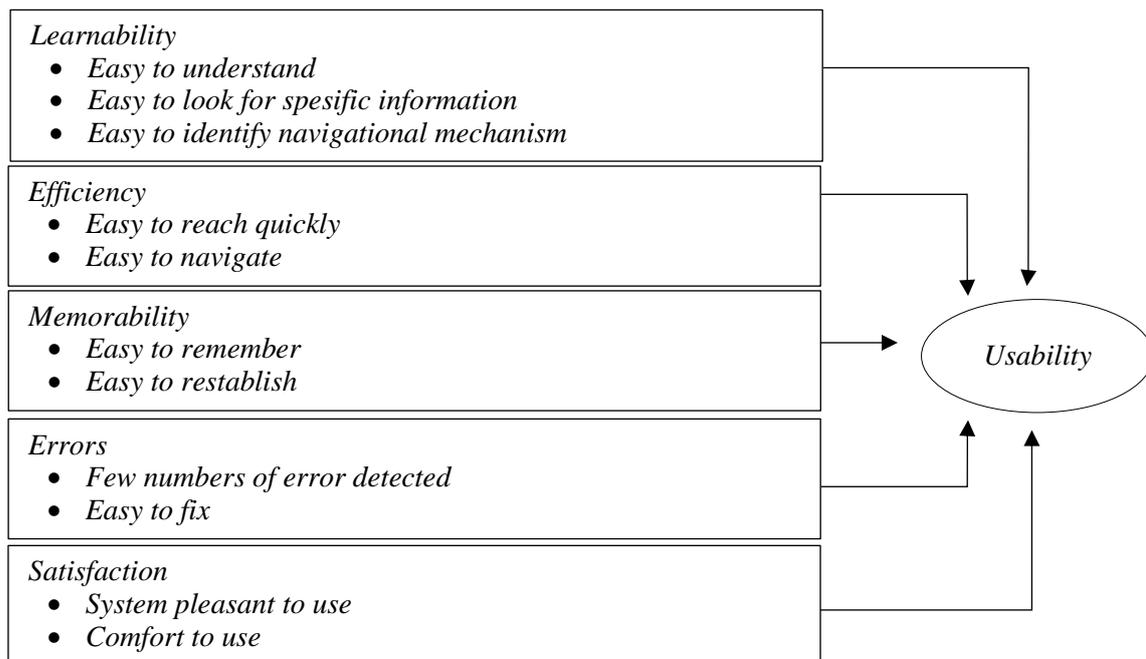
- 1) Sangat setuju dengan skor 5
- 2) Setuju dengan skor 4
- 3) Netral dengan skor 3
- 4) Tidak Setuju dengan skor 2
- 5) Sangat Tidak Setuju dengan skor 1

Skala *Likert* digunakan untuk menilai sebanyak 11 pertanyaan yang mengacu pada 5 atribut Nielsen (1993). Tahapan evaluasi pelatihan setelah pengumpulan data adalah

- a) Uji validitas dan uji reliabilitas terhadap kuesioner untuk menguji apakah kuesioner layak dijadikan sebagai alat ukur pengamatan
- b) Analisis deskriptif statistik digunakan untuk menentukan kebermanfaatan *Google Classroom* berdasarkan atribut Nielsen.
- c) Pengelompokan hasil perhitungan untuk mengukur kebermanfaatan aplikasi *Google Classroom* yang mengacu pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kategori Kelompok

Skor (%)	Kualifikasi
80 – 100	Sangat baik
60 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
20 – 40	Kurang Baik
10 – 20	Tidak Baik



**Gambar 3.** Model Sistem *Usability Nielsen* (1993)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan yang merupakan perpaduan dari sosialisasi dan demonstrasi. Pelatihan *Google*

*Classroom* dilaksanakan selama 60 menit dan selanjutnya dilakukan sesi pertanyaan dan diskusi. Berdasarkan data kuesioner diketahui bahwa mayoritas peserta pelatihan adalah

siswa (68,3%), pengajar (24,4%), dan sebagian lainnya adalah pengelola serta alumni program kesetaraan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di Kecamatan Sebatik. Jenis program kesetaraan adalah Program Kejar Paket C (34,1%), Program Kejar Paket B (19,5%), dan Program Kejar Paket A (22%). Peserta pelatihan berusia antara 15-45 tahun. Pekerjaan dari peserta kategori siswa adalah mengurus rumah tangga (30,7%) dan sebagian yang lain bekerja sebagai petani, buruh, dan penjahit yang umumnya merupakan lulusan SMP. Pekerjaan peserta untuk kategori pengajar adalah guru dan wirausaha / wiraswasta dengan latar belakang pendidikan Sarjana dan sebagian kecil lulusan SMA.

### Proses Kegiatan

Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan pembukaan dari Ketua Tim Pengabdian Masyarakat, Dr. Meisanti M.Si, dan Ketua Pengelola PKBM Al Firdaus, Ibu Maulini Zainal Abidin, S.Ag. MM. Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan aplikasi secara langsung melalui *Zoom*. Demonstrasi penggunaan *Google Classroom* ditujukan untuk 2 kelompok yaitu pengajar dan siswa. Pada sesi tersebut peserta diberikan kesempatan untuk bertanya langsung mengenai hal-hal yang kurang dimengerti terkait penggunaan *Google Classroom*.

Materi yang disampaikan terkait dengan pengenalan *Google Classroom* dalam pembelajaran *online*. Pemateri menjelaskan pentingnya pembelajaran *online* dalam dunia pendidikan saat ini. Alasan pemilihan platform *Google Classroom* adalah karena aplikasi ini tidak berbayar dan mudah diaplikasikan (Agung et al., 2020). *Google Classroom* merupakan aplikasi berbasis LMS (*Learning Management System*). Sistem ini mengelola proses pembelajaran dimana sistem terintegrasi antara model, materi, dan media dengan kata lain model pembelajaran ini dikategorikan

dalam model pembelajaran inovatif berbasis *e-learning*.

*Google Classroom* memiliki berbagai fungsi serta kemampuan untuk mempersiapkan kelas. *Google Classroom* terintegrasi dengan *Docs, Sheets, Slides, Gmail, and Calendar* dari *Google* sehingga memudahkan pengguna dalam mengolah tugas. Aplikasi ini dapat menghemat waktu dan kertas, mendistribusikan tugas, dan berkomunikasi secara teratur. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara instan, sedangkan siswa dapat berbagi sumberdaya atau materi satu sama lain dan berinteraksi di *Google Classroom*. Kemudahan pengelolaan aplikasi ini mendapatkan tingkat kepuasan dan antusiasme tinggi dari siswa, sebagaimana penelitian sebelumnya (Bayarmaa & Lee, 2018; Iftakhar, 2016).

### Peran Pengajar

Pengajar memiliki peran dalam menyusun perencanaan dan membangun kegiatan yang membantu siswa untuk memahami materi dan mengerjakan tugas-tugas. Kegiatan yang diajarkan pemateri untuk pengajar meliputi mempersiapkan kelas, menyampaikan suatu permasalahan, meninjau penyelesaian masalah dari siswa, mengunggah materi kelas, memberikan umpan balik atau penilaian pada proses pembelajaran. Pengajar dapat mengintervensi proses pembelajaran melalui fitur tugas (*assignment*), obrolan grup (*group chat*), dan berkas kelas (*classroom folder*).

Pada kegiatan pelatihan, pengajar mendapatkan pengalaman untuk berinovasi dalam menggunakan *Google Classroom*. Pengajar dapat mengunggah materi berupa artikel atau teks, gambar, suara dan video. Pembelajaran juga bisa dilakukan dengan pemateri dari lokasi yang jauh menggunakan *video conferences* melalui *Google Hangout*. Dalam mengelola kelas, kemampuan pengajar

praktis diperlukan sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton.

#### Peran Siswa

Penggunaan *Google Classroom* mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas (Fitriningtyas et al., 2019). Siswa dapat bekerja secara individu maupun berkelompok sehingga pengajar dapat memantau dayasaing siswanya (Alim et al., 2019). Setelah tugas diberikan, peran siswa adalah menyelesaikan permasalahan dalam tugas tersebut. Siswa mengunduh materi dan berinteraksi dalam kelas baik melalui obrolan grup (*group chat*) maupun email. Siswa juga dapat melihat hasil penilaian serta masukan dari pengajar. Siswa menunjukkan antusiasme dengan memberikan respon dan beberapa pertanyaan pada sesi pelatihan.

#### Evaluasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dievaluasi menggunakan pengukuran *Statistic Descriptive*. Uji *Usability* digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi *Google Classroom* ini dapat memberikan manfaat bagi peserta pelatihan. Uji validitas dan uji reliabilitas

diperlukan untuk membuktikan bahwa kuesioner yang diberikan valid dan reliabel, sehingga evaluasi terhadap pelatihan ini dapat benar-benar digunakan sebagai acuan *monitoring*.

#### Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mengukur apakah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan melalui kuesioner sudah valid. Seluruh peserta pelatihan mengisi kuesioner, yaitu sebanyak 39 orang. Uji validitas dilakukan terhadap 5 faktor *Usability* yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*.

Dasar keputusan valid untuk setiap pertanyaan adalah apabila r-hitung lebih besar dari r-tabel ( $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ ) dan nilainya positif, sedangkan apabila r-hitung lebih kecil dari r-tabel ( $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ ) maka pertanyaan dinyatakan tidak valid. Nilai r-tabel adalah 0.2673, yang didapatkan dari tabel r dimana  $n=39$  maka  $df = 39 - 2 = 37$  dengan tingkat uji signifikansi dua arah yaitu 5 % (0,05). Pengujian dilakukan menggunakan program SPSS dengan hasil seluruh butir pertanyaan adalah valid (Tabel 2).

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas

No	Faktor Usability	Indikator	No item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	<i>Learnability</i>	<i>Easy to understand,</i>	1	0,779	0.2673	<i>Valid</i>
		<i>Easy to look for spesific information</i>	2	0,802	0.2673	<i>Valid</i>
		<i>Easy to identify navigational mechanism</i>	3	0,862	0.2673	<i>Valid</i>
2.	<i>Efficiency</i>	<i>Easy to reach quickly</i>	4	0,803	0.2673	<i>Valid</i>
		<i>Easy to navigate</i>	5	0,804	0.2673	<i>Valid</i>
3.	<i>Memorability</i>	<i>Easy to remember</i>	6	0,847	0.2673	<i>Valid</i>
		<i>Easy to re-establish</i>	7	0,620	0.2673	<i>Valid</i>
4.	<i>Errors</i>	<i>Few numbers of error detected</i>	8	0,426	0.2673	<i>Valid</i>
		<i>Easy to fix</i>	9	0,895	0.2673	<i>Valid</i>
5.	<i>Satisfaction</i>	<i>System pleasant to use</i>	10	0,558	0.2673	<i>Valid</i>
		<i>Comfort to use</i>	11	0,716	0.2673	<i>Valid</i>

**Tabel 4.** Hasil Uji Reliabilitas

No	Faktor Usability	Cronbach's Alpha	Keterangan
----	------------------	------------------	------------

1.	<i>Learnability</i>	0,839	<i>Reliable</i>
2.	<i>Efficiency</i>	0,836	<i>Reliable</i>
3.	<i>Memorability</i>	0,858	<i>Reliable</i>
4.	<i>Errors</i>	0,885	<i>Reliable</i>
5.	<i>Satisfaction</i>	0,892	<i>Reliable</i>

Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, maknanya apakah jawaban yang konsisten akan diberikan ketika pengukuran diulang. Uji reliabilitas diukur menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Variable dikatakan handal (reliable) jika memberikan nilai *Alpha Cronbach's* > 0,70 (Sarwono, 2014). Pengujian reliabilitas dilakukan pada 5 komponen evaluasi. Hasil uji reliabilitas pada SPSS menunjukkan bahwa kelima faktor evaluasi bersifat reliabel, yang artinya layak digunakan pada penelitian (Tabel 4 dan Tabel 5).

**Tabel 5.** Hasil Keseluruhan Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>

0,912	11
-------	----

Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan (Sarwono, 2014). Analisis statistik deskriptif dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah mendata nilai dari setiap pertanyaan. Langkah kedua adalah mengalikan frekuensi jawaban dengan skor setiap jawaban. Langkah ketiga adalah menjumlahkan skor tersebut untuk setiap pertanyaan dan langkah terakhir adalah membagi jumlah tersebut dengan nilai sampel yang telah dikalikan 5 ( $n=39 \times 5$ ). Hasil analisis statistik deskriptif ditunjukkan pada Tabel 6. Pemahaman dari masing-masing variabel berdasarkan hasil penyebaran kuesioner tersebut dijelaskan berikut:

**Tabel 6.** Deskriptif Butir Pernyataan

No	Faktor	Indikator	Item Pertanyaan	Presentasi (%)	Rata-rata (%)
1.	<i>Learnability</i>	<i>Easy to understand,</i>	1	84,62	80,51
		<i>Easy to look for spesific information</i>	2	83,08	
		<i>Easy to identify navigational mechanism</i>	3	73,85	
2.	<i>Efficiency</i>	<i>Easy to reach quickly</i>	4	82,05	78,21
		<i>Easy to navigate</i>	5	74,36	
3.	<i>Memorability</i>	<i>Easy to remember</i>	6	72,82	74,62
		<i>Easy to re-establish</i>	7	76,41	
4.	<i>Errors</i>	<i>Few numbers of error detected</i>	8	73,85	76,41
		<i>Easy to fix</i>	9	78,97	
5.	<i>Satisfaction</i>	<i>System pleasant to use</i>	10	90,26	89,49
		<i>Comfort to use</i>	11	88,72	
<i>Total Rata-rata (usability)</i>					79,85

a. Deskriptif Variabel *Learnability*

*Learnability* merupakan kemampuan aplikasi dalam memberi kemudahan bagi peserta untuk mempelajari cara pengoperasian atau penggunaan aplikasi tersebut. Butir pernyataan yang dijelaskan pada variabel ini terdiri dari 3 indikator dengan 3 pernyataan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan (84,62 %) menyatakan pemateri memberikan informasi dengan jelas dan mudah dimengerti melalui *e-learning*, sebanyak 83,38 % peserta menyatakan mudah untuk menemukan simbol-simbol di *Google Classroom*, dan sebanyak 73,85 % peserta menyatakan paham dengan kegunaan simbol-simbol tersebut. Nilai rata-rata nilai *Learnability* yang cukup tinggi (80,51 %) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mendapatkan manfaat kemudahan penggunaan *Google Classroom* dari pelatihan ini.

b. Deskriptif Variabel *Efficiency*

*Efficiency* berhubungan dengan penghematan sumberdaya dalam menggunakan aplikasi, artinya kegiatan ini dikatakan efisien ketika peserta dapat mengikuti instruksi penggunaan *Google Classroom* dengan mudah. Pertanyaan yang digunakan untuk mengidentifikasi variabel ini berjumlah 2 pertanyaan dengan 2 indikator. Sebagian besar peserta dapat menemukan simbol *Google Classroom* seperti yang diarahkan pelatih dan mengikuti langkah-langkah dari pelatih untuk menggunakan simbol tersebut. Nilai rata-rata untuk adalah 78,21 % menunjukkan bahwa pelatihan ini membantu peserta dalam mempelajari *Google Classroom* secara cepat dan efektif.

c. Deskriptif Variabel *Memorability*

*Memorability* terkait dengan usaha yang diberikan peserta pelatihan untuk dapat mengingat cara pemakaian aplikasi dalam kurun beberapa waktu. Butir pernyataan pada variabel ini sebanyak 2 indikator dengan 2 pernyataan. Nilai rata-rata *Memorability* sebesar 74,62 %, artinya fitur *Google Classroom* bisa diingat oleh peserta dengan baik, khususnya karena dipandu secara langsung. Peserta juga menyatakan bisa

mengulang kembali dengan menggunakan buku panduan dari tutor.

d. Deskriptif Variabel *Errors*

*Errors* terkait dengan permasalahan yang mungkin dihadapi dari penggunaan aplikasi dan respon peserta dalam mengatasi masalah tersebut. Butir pernyataan yang dijelaskan pada variabel ini terdiri dari 2 indikator dengan 2 pernyataan. Nilai rata-rata *Errors* sebesar 76,41 %, artinya peserta menyelesaikan permasalahan dengan baik ketika terjadi gangguan teknis pada aplikasi.

e. Deskriptif Variabel *Satisfaction*

Kepuasan pengguna terhadap sistem yang dipakainya mengindikasikan bahwa pelatihan ini mampu menarik minat peserta untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Pertanyaan yang digunakan untuk mengidentifikasi variabel ini berjumlah 2 pertanyaan dengan 2 indikator. Nilai rata-rata untuk variabel *Satisfaction* adalah 89,49 % yang mengindikasikan bahwa peserta pelatihan mendapatkan kepuasan dalam menggunakan aplikasi ini, dengan kata lain pelatihan ini mampu membangkitkan minat peserta untuk menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online*. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi *e-learning* mendapatkan antusiasme yang cukup tinggi dari penggunaannya (Indrayana & Sadikin, 2020; Kharisma et al., 2020; Rimbarizki, 2017; Rusdiana & Nugroho, 2020; Wati et al., 2017).

Presentase total

Presentase total keseluruhan penilaian menunjukkan seberapa baik aplikasi yang diperkenalkan pada pelatihan yang diadakan. Nilai presentase rata-rata dari kelima variabel adalah 79,85 % yang menunjukkan bahwa kebermanfaatan aplikasi *Google Classroom* dalam kategori baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Google Classroom* efektif dalam mengembangkan pengetahuan siswa (Alim et al., 2019; Alimuddin et al., 2015; Bayarmaa & Lee, 2018; Okmawati & Tanjak, 2020). Hasil tersebut juga mengindikasikan bahwa peserta pelatihan merasakan manfaat dari adanya pelatihan *Google Classroom* ini.

## Faktor Pendukung dan Penghambat

Secara garis besar faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Pendukung
  1. Dukungan Ketua PKBM Kecamatan Sebaik yang menyambut baik terselenggaranya kegiatan pelatihan dan membantu tim pengabdian mengorganisasikan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.
  2. Antusiasme para pengajar yang cukup tinggi, karena ternyata masih banyak anggota yang belum menguasai media pembelajaran *online* ini.
  3. Tersedianya sumberdaya manusia yang mumpuni sebagai pengajar didukung oleh latar belakang pendidikan pengajar yang sebagian besar adalah lulusan Sarjana dalam bidang kependidikan.
- b. Faktor Penghambat
  1. Keterbatasan waktu untuk pelaksanaan pelatihan sehingga beberapa materi tidak dapat disampaikan secara detail.
  2. Keterbatasan fasilitas khususnya gadget berupa *Handphone* dan *Laptop/PC* karena tidak semua siswa memiliki, sehingga praktik tidak bisa dilakukan pada setiap individu secara merata.
  3. Pelatihan jarak jauh dinilai kurang efektif karena tidak bisa melakukan pendampingan dan *monitoring* secara langsung dengan satu per satu peserta yang mengalami kesulitan

## Keberlanjutan Program

Pemberian materi dan demonstrasi dalam kegiatan pelatihan ini memberikan pemahaman bagi pengajar dan siswa. Hal tersebut dikuatkan dari hasil umpan balik kuesioner atas keterlaksanaan kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh peserta (100 %) memberikan respon positif dengan keinginan agar diadakan kegiatan pelatihan serupa di Kecamatan Sebatik Utara. Hal yang dievaluasi berdasarkan saran peserta adalah kebutuhan akan pendampingan langsung dan ketersediaan fasilitas yang memadai. Keberlanjutan program yang

diharapkan adalah pelatihan penggunaan aplikasi *e-learning* yang lain sebagai alternatif media pembelajaran *online* bagi masyarakat program kesetaraan PKBM Kecamatan Sebatik Utara.

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dikategorikan berhasil berdasarkan hasil evaluasi yang menunjukkan peserta mendapatkan manfaat dari diadakannya pelatihan. Analisis data kuesioner menunjukkan hasil uji *usability* terhadap aplikasi *Google Classroom* yang baik. Hal ini berarti pelatihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* ini memberikan manfaat, yang ditunjukkan dari cukup mudahnya peserta dalam menggunakan aplikasi tersebut. Peserta merasa senang dan puas dengan kegiatan pelatihan dan menginginkan agar pengabdian serupa dapat dilaksanakan secara berkesinambungan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ), Fakultas Pertanian Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan dana penulisan laporan pengabdian masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, F., Prasetyo, B., & Nuriman, N. (2017). Usability testing analysis on the Bana game as education game design references on junior high school. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 88–94. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.9597>
- Agung, A. S. N., Surtikanti, M. W., & Quinones, C. A. (2020). Students' Perception of Online Learning during COVID-19 Pandemic: A Case Study on the English Students of STKIP Pamane Talino. *SOSHUM: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 10(2), 225–235. <https://doi.org/10.31940/soshum.v10i2.1316>
- Alim, N., Linda, W., Gunawan, F., & Saad, M. S. M. (2019). The effectiveness of

- Google classroom as an instructional media: A case of state islamic institute of Kendari, Indonesia. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(2), 240–246. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7227>
- Alimuddin, Rahamma, T., & Nadjib, M. (2015). Intensitas Penggunaan E-Learning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) Di Univeristas Hasanuddin. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 4(4), 387–398. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/635>
- Bayarmaa, N., & Lee, K. (2018). A study on the application of the Google Classroom for problem-based learning. *Journal of the Korea Academia-Industrial*, 19(7), 81–87. [https://www.researchgate.net/publication/340308006\\_A\\_Study\\_on\\_the\\_Application\\_of\\_Google\\_Classroom\\_for\\_Problem-Based\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/340308006_A_Study_on_the_Application_of_Google_Classroom_for_Problem-Based_Learning)
- Fitringintiyas, D. A., Umamah, N., & Sumardi. (2019). Google classroom: as a media of learning history. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012156>
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how? *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12–18. [http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3\\_35.pdf](http://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf)
- Indrayana, B., & Sadikin, A. (2020). Penerapan e-learning di era revolusi industri 4.0 untuk menekan penyebaran Covid-19. *Indonesion Journal of Sport Science and Coaching*, 2(1), 46–55. <https://online-journal.unja.ac.id/IJSSC/article/view/9847>
- Kharisma, N. N., Roesminingsih, M. V., & Suhanadji, S. (2020). Gambaran kebutuhan pembelajaran daring PKBM Budi Utama Surabaya pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 15(1), 38–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/JPN/article/view/15174>
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & . I. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi Google Classroom sebagai upaya peningkatan pembelajaran online bagi guru matapelajaran IPS. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i1.22236>
- Nielsen, J. (1993). Usability Engineering. California: Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1145/142750.142834>
- Okmawati, M., & Tanjak, D. (2020). The use of Google Classroom during pandemic. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 438–443. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/qura/article/view/2048/1526>
- Pusvyta, S. (2015). Memotivasi belajar dengan menggunakan e-learning. *Ummul Quro*, 6(2), 20–35. <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/qura/article/view/2048/1526>
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan pembelajaran daring kombinasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik Paket C vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *E-Journal UNESA*, 6(2), 1–12. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/19586/17904>
- Rusdiana, E., & Nugroho, A. (2020). Respon pada pembelajaran daring bagi mahasiswa mata kuliah Pengantar Hukum Indonesia. *Integralistik*, 31(1), 1–12. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/integralistik/article/view/21834/>
- Sarwono, J. (2014). *Riset skripsi dan tesis dengan SPSS 22*. Jakarta: PT Elex Media Computindo.
- Schneider, S. L., & Council, M. L. (2020). Distance learning in the era of COVID-19. *Archives of Dermatological Research*, 0123456789, 3–4. <https://doi.org/10.1007/s00403-020-02088-9>
- Wargadinata, W., Maimunah, I., Dewi, E., & Rofiq, Z. (2020). Student’s responses on

learning in the early COVID-19 pandemic. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 141–153. <https://doi.org/10.24042/tadris.v5i1.6153>

Wati, T., Seta, H. B., & Isnainiyah, I. N. (2017). Pengukuran Usability dan evaluasi e-learning untuk program pelatihan bagi tenaga kependidikan. *Journal Pekommas*, 2(2), 177–184. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2017.2020>  
208

