



SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT UNTUK MENANGGULANGI DAMPAK COVID-19 DALAM BIDANG PENDIDIKAN

Hayani Wulandari¹, Turmudi², Anggi Lestari Purnama³, Deby Ifevayona Ginting⁴,
Dian Robiatussa'diyah⁵, Gita Yulia Dewi⁶, Nineu Erwinda Agustin^{7*}, Nur Anisa Fitri
Hasan⁸, Sovana Dwi Lestari⁹

Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: nineuerwinda09@upi.edu

Received: 09/05/2021

Revised: 25/05/2021

Accepted: 27/05/2021

Abstract. Information technology today is very much needed by every society, especially during the current pandemic. The development of information technology which is increasingly rapid in the current era of globalization cannot be avoided anymore its impact on the world of education. Global demands call upon the world of education to always and constantly adapt technological developments to the steps in improving the quality of education, especially adjusting its use for the world of education, especially in the learning process. There are many learning media technologies in the form of platforms that are used in every educational institution, at the school level to streamline the learning process carried out, such as classrooms, google forms, quizziz and zoom. PLSP Group of the Indonesian Education University, Purwakarta Campus, endeavors to solve problems through extension programs and instructional media training for teachers. The goal is that the skills of teachers in making teaching materials using learning media based on information technology and the internet can be improved.

Keywords: Classroom, Google Form, Quizziz, Zoom, Learning Media

Abstrak. Teknologi informasi pada zaman sekarang sangat dibutuhkan oleh setiap masyarakat, khususnya pada masa pandemi sekarang ini. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Banyak sekali teknologi media pembelajaran yang berbentuk platform yang digunakan di setiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan, seperti *classroom*, *google form*, *quizziz* dan *zoom*. Kelompok PLSP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, berupaya menyelesaikan permasalahan melalui program penyuluhan dan pelatihan media pembelajaran bagi guru. Tujuannya agar keterampilan guru dalam membuat materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet dapat meningkat.

Kata Kunci: Classroom, Google Form, Quizziz, Zoom, Media Pembelajaran

How to Cite: Wulandari, H., Turmudi, T., Purnama, A. L., Ginting, D. I., Robiatussa'diyah, D., Dewi, G. Y., Agustin, N. E., Hasan, N. A. F., & Lestari, S. D. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Menanggulangi Dampak Covid-19 dalam Bidang Pendidikan. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 145-153. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.956>

PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada zaman sekarang sangat dibutuhkan oleh setiap masyarakat, khususnya pada masa pandemi sekarang ini. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Seorang pengajar diharuskan mempunyai kemampuan dalam memakai dan menyiapkan materi pembelajaran pada suatu kegiatan pembelajaran yang bisa di akses oleh peserta didik. Pembelajaran *e-learning* akan memberikan suatu pengalaman yang cukup luas kepada peserta didik.

Pandemi *Covid-19* menyebar di seluruh belahan dunia termasuk di Indonesia, seluruh aktivitas yang kita lakukan menjadi terbatas demi mencegah penyebaran virus corona yang ada di setiap negara terutama Indonesia. Termasuk sektor pendidikan pun yang identik dengan sekolah, dalam keadaan dan kondisi seperti sekarang ini, proses belajar dan mengajar harus



tetap berjalan seperti hari-hari biasa. Kementerian pendidikan telah mengeluarkan kebijakan dengan mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan / *online*). Kebijakan yang dikeluarkan tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di perguruan tinggi yang ada di Indonesia harus dilakukan secara daring. Pembelajaran daring memiliki dampak tersendiri, sebab pembelajaran yang biasanya dilakukan secara bertatap muka di dalam ruangan dengan dilengkapi fasilitas-fasilitas yang ada sekarang harus dilakukan dengan jarak dan melalui media teknologi pembelajaran komunikasi dan informasi. Media itu sebagai penyalur informasi belajar jadi secara garis besarnya media itu adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa tersebut mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2017).

Perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda. Media pembelajaran dapat menyampaikan suatu informasi secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran (Munadi, 2008). Teknologi dan informasi tersebut menjadi solusi untuk pembelajaran yang dilakukan sekarang ini. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks, dan papan tulis, tetapi teknologi pembelajaran disini berupa media yang bisa membantu untuk mempermudah manusia dalam hal pekerjaan terutama dalam bidang pendidikan apalagi ketika di masa pandemi yang sekarang sedang kita rasakan. Media pembelajaran sangat banyak sekali dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis ada media pembelajaran berdasarkan pengalaman, media pembelajaran berdasarkan persepsi indera, media pembelajaran berdasarkan penggunaannya, media pembelajaran berdasarkan bentuknya, dan media pembelajaran berdasarkan ciri-ciri fisiknya (Setyosari & Sihkabuden, 2005). Banyak sekali teknologi media pembelajaran yang bisa digunakan contohnya yang berbentuk platform yang digunakan di setiap instansi pendidikan, pada tingkat sekolah untuk mengefektifkan proses pembelajaran yang dilakukan, seperti *classroom*, *google form*, *quizizz* dan *zoom*. Menurut Maharani & Saepuloh (2016) mengatakan bahwa media itu memiliki posisi yang begitu strategis penggunaannya dalam suatu pembelajaran.

Pembelajaran Daring

Masa pandemi *Covid-19* mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau sistem daring (*E-learning*). *E-learning* dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran digital melalui jaringan internet (Jethro, *et al.* 2012). Ketersampaian materi ajar menjadi rendah dikarenakan peserta didik hanya mengerjakan tugas saja tanpa diberi penjelasan oleh guru. Kendala paling besar adalah kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Mayoritas guru membutuhkan pelatihan pembuatan materi ajar berupa *video*, *google classroom*, *google form*, *quizizz*, dan *zoom*. Kelompok PLSP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, berupaya menyelesaikan permasalahan melalui program penyuluhan dan pelatihan media pembelajaran bagi guru. Tujuannya agar keterampilan guru dalam membuat materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet dapat meningkat.

Google Classroom

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran *E-learning* atau daring adalah dengan menggunakan *Google Classroom*. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui *smartphone*. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* juga bisa menjadi sarana untuk mengumpulkan tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan oleh penggunanya (Hammi, 2017:45).

Google classroom dirancang untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswanya. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan materi pelajaran dan memberikan tugas mandiri kepada siswa. Guru juga dapat

membuka ruang diskusi bagi para siswa secara *online*. Melalui *Google Classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan memiliki syarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah para guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016:58).

Google Form

Google Form atau google formulir adalah alat yang digunakan untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau juga mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. *Google Form* dapat dihubungkan ke *spreadsheet*. Jika *spreadsheet* terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke *spreadsheet*. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di "Ringkasan Tanggapan" halaman dapat diakses dari menu Tanggapan. *Google Form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi *Google Form* sangat sesuai untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang sering membuat *quiz*, form dan *survey online*. Fitur pada *Google Form* dapat di bagi kepada orang lain secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun Google dengan pilihan aksesibilitas, seperti: *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen). Beberapa fungsi *Google Form* di dunia pendidikan antara lain: 1) Memberikan tugas latihan/ ulangan *online* melalui laman *website*, Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*, 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman *website*, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online (Hamdan Husein Batubara, 2016:40-41).

Quizizz

Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game disini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan *Game Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Game Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka dipapan peringkat. (Purba. 2019: 5).

METODE PELAKSANAAN

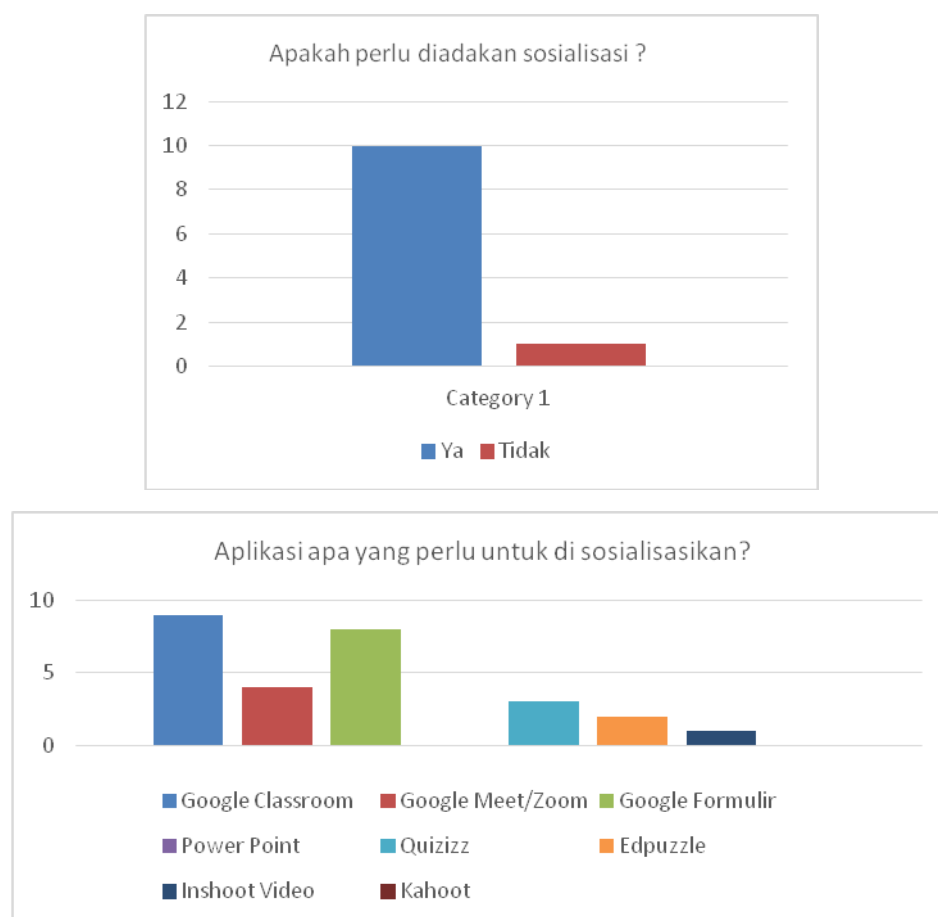
Pelaksanaan kegiatan sosialisasi kepada guru-guru di UPTD SDN 1 Cipaisan, Kabupaten Purwakarta, dimaksudkan untuk membantu guru, khususnya bagi para guru senior tentang penggunaan media berbasis IT seperti *Google Classroom* dan *Quizizz*, untuk membantu guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sekarang dilaksanakan secara daring. Tahapan pelaksanaan yang dijalankan meliputi persiapan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi, pembuatan laporan, dan penyerahan laporan akhir.

Sosialisasi ini dilakukan dengan target utama adalah guru-guru senior yang diharapkan dapat menggunakan media berbasis IT untuk melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar yang dilaksanakan secara daring. Sebelum kegiatan sosialisasi dilaksanakan, tim pelaksana melakukan *survey* pada hari Jum'at, 26 Februari 2021, *survey* ditujukan kepada guru untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami selama pembelajaran daring dilaksanakan. *Survey* juga dilakukan untuk mengetahui perlu tidaknya diadakan sosialisasi ini, dan juga penggunaan media berbasis IT apa saja yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring. Setelah hasil *survey* didapatkan, tim pelaksana mengadakan koordinasi untuk mempersiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Rabu, 03 Maret 2021, dimana sebagian guru mengikuti kegiatan secara luring yang bertempat di UPTD SD Negeri 1 Cipaisan, dan sebagian guru mengikuti kegiatan sosialisasi secara daring dengan menggunakan *platform Zoom*. Guru senior yang masih kurang menguasai IT, kami sarankan untuk mengikuti kegiatan secara luring, supaya mendapatkan arahan langsung dari beberapa tim pelaksana dalam kegiatan demonstrasi yang dilaksanakan ketika sosialisasi berlangsung. Sedangkan guru-guru muda yang sudah cukup mengerti akan teknologi kami sarankan untuk mengikuti kegiatan secara daring. Kebijakan tersebut kami terapkan guna meminimalisir kegiatan berkerumun, untuk mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survey tentang kebutuhan media yang akan dijadikan bahan pembahasan dalam kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada 26 Februari 2021. Dari 16 guru yang ada di UPTD SDN 1 Cipaisan, 11 guru memberikan tanggapannya terkait persiapan pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini. Dari 11 guru yang memberikan tanggapan, 10 orang guru mengatakan perlu diadakannya sosialisasi aplikasi untuk pembelajaran daring. Sebanyak 9 guru memilih aplikasi *Google Classroom*, 4 guru memilih aplikasi *Google Meet/Zoom*, 8 guru memilih aplikasi *Google Formulir*, 3 guru memilih aplikasi *Quizizz*, 2 guru memilih aplikasi *Edpuzzle*, 1 guru memilih aplikasi *Inshot Video*, dan 1 guru memilih aplikasi *Kahoot* sebagai aplikasi yang dibutuhkan saat kegiatan sosialisasi seperti pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 1. Survey Aplikasi untuk Sosialisasi

Berdasarkan hasil survey dan diskusi bersama tim pelaksana sosialisasi, maka diputuskan akan ada dua pokok bahasan yang menjadi topik utama yang akan dibahas pada saat kegiatan sosialisasi. Kedua topik itu adalah penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan aplikasi *Quizizz*.

Google Classroom merupakan aplikasi yang mudah digunakan saat proses pembelajaran daring, selain gratis *Google Classroom* juga dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas termasuk memiliki fitur menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan dokumen secara otomatis bagi setiap peserta didik. Sedangkan *Quizizz* dipilih karena pada aplikasi ini terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang nantinya dijadikan bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

Sosialisasi dimulai dengan pembacaan ayat suci Al-Qur'an dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu pengenalan media berbasis IT yaitu *Google Classroom* dan *Quizizz* dimana beberapa tim pelaksana memaparkan materi yang telah dipersiapkan sesuai dengan hasil *survey*. Pada materi mengenai *Google Classroom* dan *Quizizz*, Tim pelaksana menyajikan materi mengenai pengertian, manfaat, kelebihan dan kekurangan. Gambar 1. menggambarkan suasana sosialisasi kepada guru-guru sekolah dasar di UPTD SDN 1 Cipaisan.



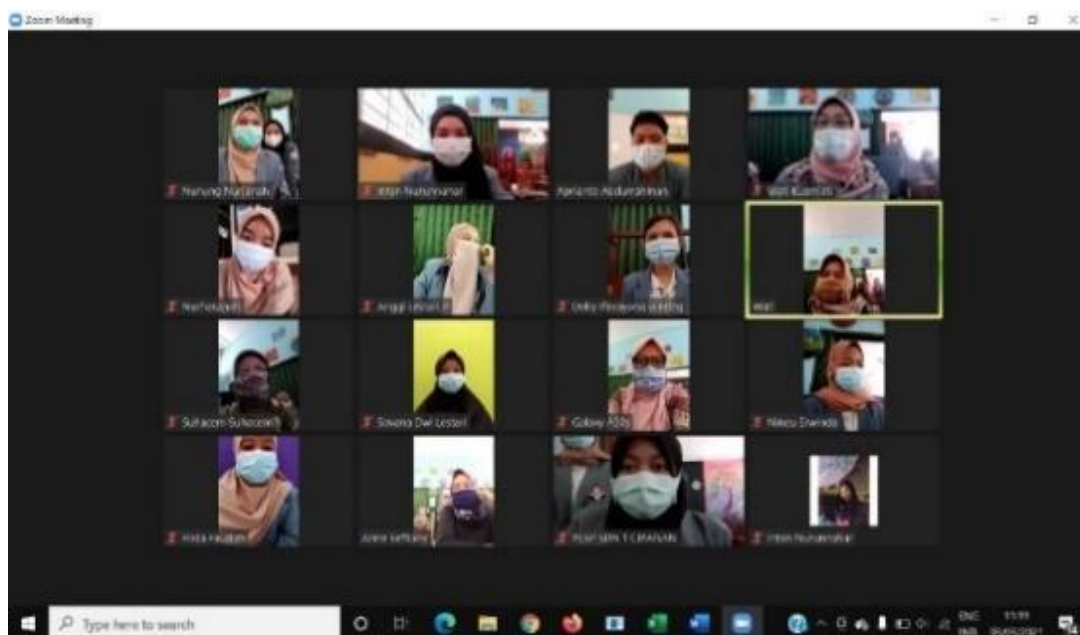
Gambar 2. Sosialisasi kepada Guru-guru:
(a) Sosialisasi *Google Classroom*; (b) Sosialisasi *Quizizz*

Setelah materi telah selesai dipaparkan, tim pelaksana melakukan demonstrasi cara penggunaan *Google Classroom* dan *Quizizz*. Pada demonstrasi penggunaan *Google Classroom* tim pelaksana mendemonstrasikan cara *login*, cara membuat kelas baru, cara menambahkan siswa ke dalam kelas, cara membuat absen, cara memasukkan materi, cara memasukkan tugas, cara memberi nilai pada tugas, dan juga cara menghapus kelas yang sudah tidak dipakai. Pada demonstrasi penggunaan *Quizizz* tim pelaksana mendemonstrasikan cara *login*, cara memasukkan soal, cara menambahkan gambar, cara mengatur waktu kuis, cara mengatur mode kuis, cara membagikan *link* kuis dan cara melihat hasil kuis.

Setiap guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi secara luring didampingi langsung oleh tim pelaksana, untuk melakukan praktik secara langsung pada saat kegiatan demonstrasi dilakukan. Setelah kegiatan demonstrasi dilaksanakan, tim pelaksana melakukan evaluasi dengan memberikan angket untuk mengetahui tentang tanggapan dari setiap guru terhadap pelaksanaan sosialisasi penggunaan media berbasis IT, untuk menunjang Kegiatan Belajar Mengajar secara daring, dan juga angket untuk mengetahui efektifitas sosialisasi yang dilakukan oleh Tim pelaksana dari mahasiswa UPI Kampus Purwakarta yang melaksanakan kegiatan PPLSP di UPTD SDN 1 Cipaisan.

Dalam kegiatan sosialisasi ini digunakan beberapa metode, yaitu metode Ceramah untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim pelaksana. Setelah metode ceramah selesai, tim pelaksana menggunakan metode demonstrasi yang dilaksanakan oleh tim pelaksana untuk menunjukkan penggunaan media berbasis IT. Saat dilakukan demonstrasi, guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi secara luring ikut melakukan praktik yang bertujuan agar guru-guru lebih memahami cara penggunaan media berbasis IT. Setelah semua materi selesai dipaparkan dan didemonstrasikan, tim pelaksana melakukan metode tanya jawab yang bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman guru terhadap apa yang telah disampaikan oleh tim pelaksana. Selanjutnya, di akhir sosialisasi tim pelaksana dengan guru-guru sebagai peserta sosialisasi melakukan foto bersama seperti pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 3. Foto Bersama Panitia dengan Guru-guru

Dalam kegiatan ini melibatkan mahasiswa sebagai observer dalam menilai perubahan yang terjadi setelah adanya sosialisasi penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran daring. Proses observasi bertujuan untuk melihat perubahan yang terjadi pada guru-guru sekolah dasar yang mengikuti sosialisasi penggunaan aplikasi pada pembelajaran daring.

Kegiatan sosialisasi terlaksana dengan beberapa kegiatan, diantaranya pengenalan aplikasi, demonstrasi, tanya jawab dan diskusi, serta implementasi yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya masing-masing. Kegiatan di laksanakan di UPTD SDN 1 Cipaisan pada Rabu, 03 Maret 2021. Pelaksanaan sosialisasi diikuti oleh 5 guru secara daring, dan 8 guru secara luring. Guru yang mengikuti kegiatan secara luring mendapatkan pendampingan secara langsung oleh beberapa tim pelaksana dalam kegiatan praktik yang dilakukan oleh demonstran terkait cara penggunaan media *Google Classroom* dan *Quizizz*.

Secara garis besar, pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini berjalan dengan lancar tanpa adanya kendala dan hambatan yang besar. Tujuan dari kegiatan sosialisasi ini tercapai dengan baik, yaitu:

1. Guru memperoleh pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran daring
2. Guru mampu mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran di kelasnya

Tujuan akhir dari kegiatan sosialisasi tersebut dikatakan berhasil tercapai. Hal ini berdasarkan pada hasil evaluasi yang dilakukan oleh para guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Indikator Kegiatan Sosialisasi

Indikator
Kesesuaian materi sosialisasi dengan kebutuhan pembelajaran daring.
Menambah pengetahuan ibu/bapak guru dalam penggunaan media di pembelajaran daring.
Penerapan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran daring di kelas.
Persentase ketercapaian tujuan.

Gambar 4 menunjukkan indikator kesesuaian materi sosialisasi dengan kebutuhan dalam pembelajaran daring, semua guru menyetujui bahwasanya kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan kebutuhan dan harapan para guru dalam situasi saat ini yang mengharuskan guru untuk memanfaatkan berbagai platform IT untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring. Media yang disajikan dalam kegiatan sosialisasi adalah media *Google Classroom* dan *Quizizz*. Media tersebut dipilih berdasarkan hasil survey yang diberikan kepada para guru di UPTD SDN 1 Cipaisan.



Gambar 4. Indikator Kesesuaian Materi

Selain sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para guru untuk membawakan sosialisasi tentang *Google Classroom* dan *Quizizz*. Media tersebut terbilang cukup populer digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, dan cukup mudah untuk dioperasikan. Selama pembelajaran daring, para guru di UPTD SDN 1 Cipaisan merasakan kesulitan dalam memberikan pembelajaran yang efektif kepada siswa, karena belum mampu menggunakan teknologi informasi sebagaimana mestinya. Setelah kegiatan sosialisasi dilaksanakan, para guru mendapatkan pengetahuan dari apa yang telah disampaikan tim pelaksana. Hal tersebut terbukti dari diagram seperti pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Diagram Guru Mendapatkan Pengetahuan

Semua guru memberikan tanggapan bahwa kegiatan sosialisasi tersebut menambah pengetahuan mereka tentang cara penggunaan media pembelajaran daring. Sosialisasi disajikan

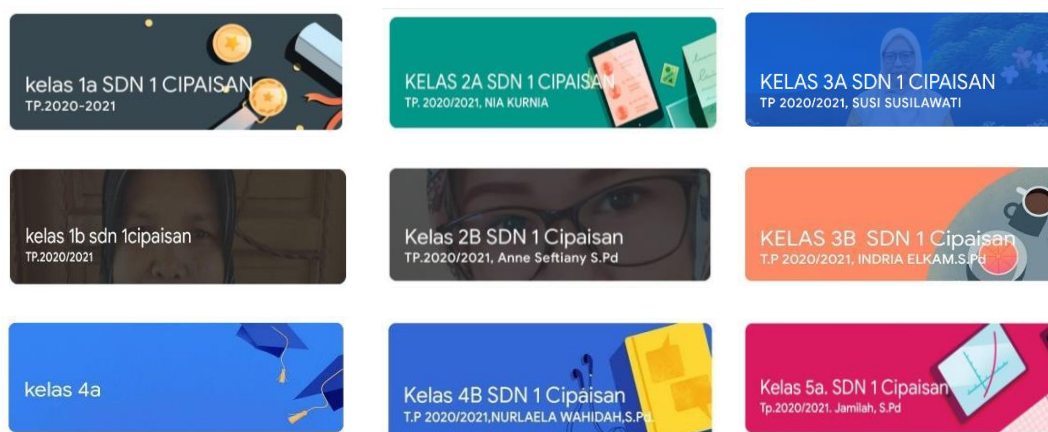
secara detail tentang media *Google Classroom* dan *Quizizz*, materi yang disampaikan mulai dari pengenalan media, fungsi dari setiap media, kelebihan, kekurangan hingga cara penggunaan kedua media tersebut. Hal tersebut membuat para guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi mampu mengimplementasikan pengetahuannya tentang penggunaan media *Google Classroom* dan *Quizizz* di kelasnya. Hal tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang diberikan guru, yang tersaji pada Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Diagram Guru Mengimplementasikan Materi

Namun dalam pengamatan yang dilakukan oleh beberapa tim pelaksana (mahasiswa PLSP), guru-guru hanya dapat menerapkan penggunaan media *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran daring dikelasnya. Untuk implementasi penggunaan media *Quizizz*, belum terlihat secara signifikan, karena penggunaan media *Quizizz* tidak secara rutin digunakan dalam pembelajaran daring di kelas. Sehingga penguasaan para guru dalam penggunaan media tersebut tidak terlihat secara jelas. Selain itu para guru memiliki alternatif media lain yang sering digunakan dalam membuat kuis, karena media tersebut dianggap lebih simpel dan mudah dari pada penggunaan media *Quizizz*.

Media *Google Classroom* dapat diimplementasikan oleh semua guru di UPTD SDN 1 Cipaisan. Pada beberapa guru yang belum menguasai media *Google Classroom*, dilakukan pendampingan oleh beberapa mahasiswa yang melaksanakan kegiatan PLSP sampai mereka benar-benar menguasai tentang cara penggunaan Media *Google Classroom*. Di UPTD SDN 1 Cipaisan, semua kelas menggunakan media *Google Classroom* dalam pembelajaran daring. Gambar 7 menunjukkan bahwa semua kelas di sekolah tersebut menggunakan *Google Classroom*.



Gambar 7. Sekolah menggunakan Google Classroom

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mahasiswa PLSP UPI Purwakarta ini yaitu Sosialisasi tentang penggunaan media berbasis IT seperti *Google Classroom* dan *Quizizz*. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk pelatihan bagi guru untuk membantu guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sekarang dilaksanakan secara daring. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 03 Maret 2021, dimana Pelaksanaan sosialisasi diikuti oleh 5 guru secara daring, dan 8 guru secara luring yang bertempat di UPTD SDN 1 Cipaisan, dan sebagian guru mengikuti kegiatan sosialisasi secara daring dengan menggunakan *platform Zoom*.

Program kegiatan sosialisasi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tambahan kepada guru. Dari hasil evaluasi terhadap para guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut mampu mengimplementasikan pengetahuannya tentang penggunaan media *Google Classroom* dan *Quizizz* di kelasnya. Namun dalam pengamatan yang dilakukan oleh beberapa tim pelaksana (mahasiswa PLSP), guru-guru hanya dapat menerapkan penggunaan media *Google Classroom* dan Untuk penggunaan media *Quizizz* tidak secara rutin digunakan dalam pembelajaran daring di kelas. Ada juga saran dari sosialisasi ini dapat berlanjut dengan peserta yang bukan hanya guru-guru di UPTD SDN 1 Cipaisan saja tapi guru-guru dari berbagai sekolah lainnya agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan kepada guru-guru di sekolah lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis kepada Dosen Pembimbing Lapangan PPLSP UPI Kampus Purwakarta dan yang telah membimbing tim pengabdian. Ucapan terima kasih juga kepada UPTD SDN 1 Cipaisan Purwakarta yang terdiri dari Kepala Sekolah dan Guru-guru yang telah turut berpartisipasi dalam kegiatan. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada tim Pengabdian Mahasiswa Praktikan PPLSP yang telah merancang dan mempersiapkan kegiatan dengan baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* Volume 8, Nomor 1, Juni 2016; ISSN : 2085-0034.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E- learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-statement: information system and technology management*, 2(1): 2442-8337.
- Hammi, Z. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang.
- Jethro, O. O., Grace A. M., Thomas A. K. (2012). E-learning and Its Effects on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1).
- Maharani, I. N., & Saepuloh, L. (2016). Pelatihan membuat media pembelajaran berbasis IT bagi guru-guru SMP Daarul Faalah Cisaat Kabupaten Sukabumi. *Seri Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 113-118. <https://doi.org/2460-576>.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung persada pers.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). *Media pembelajaran*. Elang Mas.
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 1(2), 137-152.