

Pelatihan Media Pembelajaran Google Apps Dan Scratch Untuk Guru Di Masa Pandemi Covid-19

Dian Pratiwi¹, Muhammad Najih², Teddy Siswanto³, Is Mardianto⁴

^{1,2,3,4}Universitas Trisakti

e-mail: ¹dian.pratiwi@trisakti.ac.id,

²najihmuh@trisakti.ac.id, ³teddysiswanto@trisakti.ac.id, ⁴mardianto@trisakti.ac.id

Abstrak

Model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi salah satu cara yang dipandang efektif mencegah penyebaran Covid-19, walaupun tidak berarti pembelajaran ini lebih baik dibandingkan dengan tatap muka langsung. Kendala yang umumnya dihadapi guru adalah pengelolaan sistem PJJ serta guru terbebani menuntaskan kurikulum. Waktu pembelajaran berkurang, mengakibatkan guru tidak mungkin menuntaskan beban jam mengajar, dan tidak mudah bagi guru berkomunikasi dengan orang tua siswa sebagai partner di rumah ketika anak menerapkan PJJ. Untuk meringankan beban akademik perlu dilakukan penyederhanaan administrasi dalam pembelajaran via daring ini, perlu memanfaatkan aplikasi yang sudah tersedia secara gratis, dalam kegiatan ini digunakan Google Apps dan Scratch. Pada pelaksanaannya, kegiatan dilakukan secara daring melalui kanal Zoom selama tiga jam sebanyak empat sesi, yaitu sesi pengenalan Google Apps, pengenalan Scratch, studi kasus Google Apps, dan studi kasus Scratch. Berdasarkan hasil pengisian kuisisioner dari 18 peserta yang telah mengikuti workshop ini, didapat 100% peserta sudah pernah menggunakan Google Apps, dan hanya 27% peserta yang pernah mengenal dan menerapkan Scratch sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Covid-19, Google Apps, Pembelajaran Jarak Jauh, Scratch

Abstract

The Distance Learning or PJJ way that is considered effective in preventing the spread of Covid-19, although that does not mean that this learning is better than face-to-face. The obstacles that are generally faced by teachers are the management of the PJJ system and the burden of teachers completing the curriculum. Less learning time, resulting in teachers not being able to complete the load of teaching hours, and it is not easy for teachers to communicate with parents as partners at home when children apply PJJ. To ease the academic burden, it is necessary to simplify the administration in online learning, it is necessary to take advantage of applications that are already available for free: in this activity Google Apps and Scratch are used. Based on the results of filling out the questionnaire from 18 participants who attended this workshop, it was found that 100% of participants had used Google Apps, and only 27% of participants had ever known and implemented Scratch as a learning medium.

Keywords: Covid-19, Google Apps, Scratch, Learning Distance



Pendahuluan

Lemdimas Universitas Trisakti mempunyai visi misi melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, yang salah satunya di bidang pengabdian pada masyarakat. Salah satu turunan dari visi misi tersebut adalah mewujudkannya baik di lingkungan kampus maupun di wilayah di sekitar kampus. Namun di masa pandemi Covid-19 yang belum jelas kapan akan berakhir, keterbatasan melaksanakan kegiatan PKM tetap harus mengikuti protokol kesehatan guna mencegah resiko penyebaran Covid-19.

Dari survey pendahuluan ini guru-guru mata pelajaran di SD di daerah Meruya Selatan harus beradaptasi dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dicanangkan oleh Dinas Pendidikan di wilayah DKI (Pendidikan, 2021). Model PJJ ini menjadi salah satu cara yang dipandang efektif mencegah penyebaran Covid-19, karena jika dipaksakan pembelajaran secara tatap muka langsung (luring) meskipun protokol kesehatan ditekankan untuk dilaksanakan, tidaklah mudah bagi siswa SD untuk mematuhi, sehingga dikhawatirkan sekolah akan menjadi klaster-klaster baru penyebaran Covid-19. Siswa juga mengalami kesulitan konsentrasi belajar dari rumah dan mengeluh beratnya penugasan dari guru. Belum lagi peningkatan stres dan jenuh akibat isolasi yang berkelanjutan serta berpotensi menimbulkan rasa cemas dan depresi pada anak. Dalam pembelajaran model baru ini, kendala yang dihadapi guru adalah mengelola PJJ serta guru terbebani menuntaskan kurikulum. Waktu pembelajaran berkurang, mengakibatkan guru tidak mungkin menuntaskan beban jam mengajar, dan tidak mudah bagi guru berkomunikasi dengan orang tua siswa sebagai partner di rumah ketika anak menerapkan PJJ. Untuk meringankan beban akademik perlu dilakukan penyederhanaana administrasi dalam pembelajaran via daring ini, perlu memanfaatkan aplikasi yang sudah tersedia secara gratis. Dalam kegiatan ini digunakan *Google Apps for Education* dan *Scratch*.

Pada dasarnya, kegiatan pengabdian pada masyarakat untuk para guru dengan menggunakan aplikasi secara gratis sudah seringkali dilakukan oleh penulis, salah satunya seperti menerapkan perangkat Canva dan Wordpress untuk memberikan bekal para guru tentang bagaimana mengelola konten web Pendidikan (Pratiwi, et al, 2020). Melihat adanya antusias yang cukup tinggi, sehingga pemberian pelatihan untuk para guru dilakukan kembali dengan memperkenalkan *Google Apps* dan *Scratch* sebagai media pembelajaran daring.

Media *Google Apps* juga sudah pernah diterapkan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh sivitas akademika lainnya, seperti yang dilakukan oleh (Dermawan et al., 2019) dan (Hamdani, et al. 2020) yang juga ditujukan untuk para guru demi menunjang kegiatan belajar-mengajar. Kemudahan serta kelengkapan fitur yang diberikan *Google Apps* menjadikan perangkat ini semakin banyak diminati oleh para pengajar sebagai media pembelajaran jarak jauh kepada anak didiknya, baik di tingkat SD, SMP, SMU maupun Universitas. Terutama saat kondisi pandemi Covid-19 sekarang ini, yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan pendidikan secara tatap muka.

Sedangkan untuk aplikasi *Scratch*, penerapan media tersebut dalam kegiatan ini dikarenakan *Scratch* merupakan media berbasis visual yang dapat memudahkan pengguna untuk membuat animasi, simulasi, permainan dan media edukasi menarik (Marji, 2014), karena dalam pembuatannya tidak memerlukan skrip program dan sudah tersedia blok-blok skrip siap pakai (Woodcock, 2016). *Scratch* sendiri sudah pernah juga digunakan oleh sivitas akademika lainnya untuk mengajarkan cara membuat media pembelajaran maupun permainan yang menarik di lingkungan sekolah, seperti kegiatan yang dilakukan oleh (Sutikno, et al. 2018) dan (Hansun, 2014). Melihat kemudahan dan manfaat yang ditawarkan pada aplikasi *Scratch*, penulis kemudian akan menerapkan pula materi *Scratch* pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, dengan mengajarkan beberapa dasar menu *Scratch* kepada guru-guru guna membuat media belajar interaktif dan para siswa lebih antusias dalam menerima pengajaran secara jarak jauh.

Metode

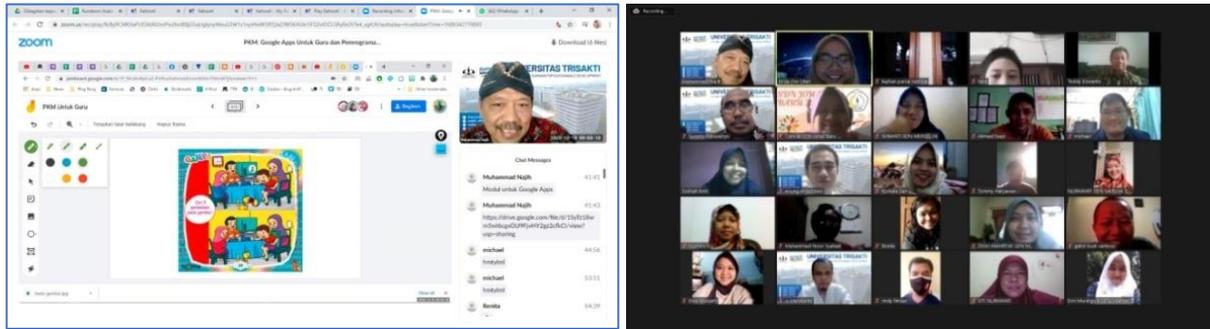
Dalam prosesnya, kegiatan ini memerlukan persiapan yang cukup matang sebelum dilaksanakannya pelatihan secara daring. Tahap persiapan dimulai dari pembuatan materi *Google Apps* dan *Scratch*, latihan studi kasus ujian via *Google Form* dan materi pelajaran dengan *Scratch*, pembuatan dan pembagian brosur digital, pembuatan *link* pendaftaran, kuesioner umpan balik dan model pemberian hadiah *doorprize* kepada peserta yang mampu menjawab pertanyaan. Persiapan tersebut kurang lebih membutuhkan waktu sekitar 2 bulan, dengan jumlah anggota tim pelaksana yang saling berkoordinasi sebanyak 7 orang, terdiri dari 4 dosen, 2 mahasiswa dan 1 calon dosen. Mengingat kondisi pandemi yang masih berlangsung, tim melaksanakan koordinasi secara rutin dan daring melalui *WhatsApp Group*.

Untuk pelaksanaannya, kegiatan ini dilakukan pada hari Sabtu, 19 Desember 2020 secara daring via Zoom dimulai dari pukul 09:00 hingga 12:00 dengan urutan acara sebagai berikut:

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan

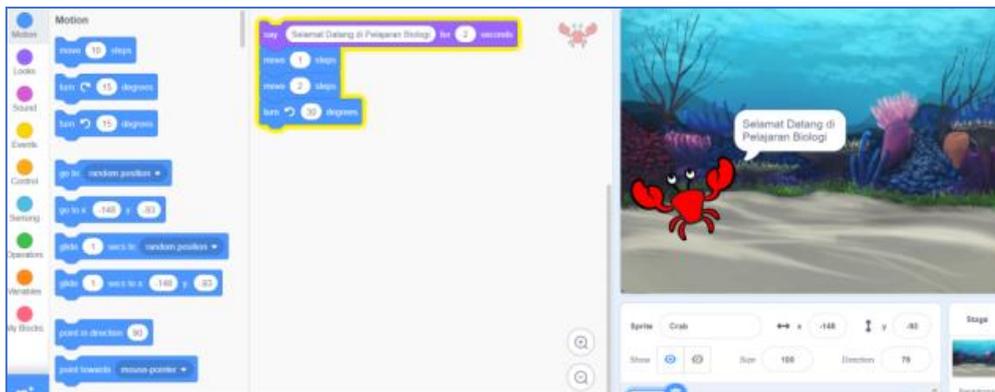
No	Nama Acara	Waktu
1	Registrasi ulang (pengecekan kehadiran peserta)	09:00-09:15
2	Pembukaan	09:15-09:30
3	Materi 1: Pengenalan Google Apps	09:30-10:00
4	Sesi Tanya jawab	10:00-10:15
5	Materi 2: Pengenalan Scratch	10:15-10:45
6	Sesi Tanya jawab	10:45-11:00
7	Studi kasus 1: Google Apps: Google Meet & Google Form	11:00-11:20
8	Studi kasus 2: Scratch	11:20-11:45
9	Pengisian Kuisisioner oleh Peserta	11:45-11:55
10	Penutupan	11:55-12:00

Pada pelaksanaannya, peserta yang telah melakukan pendaftaran melalui url: <http://bit.do/pkmTIF> dan hadir secara penuh berjumlah 18 orang, dengan mayoritas sudah pernah mengenal *Google Apps* namun awam terhadap aplikasi *Scratch*. Meskipun dari peserta tersebut sudah dominan menggunakan berbagai fasilitas di dalam *Google Apps*, tetapi dalam pelaksanaan pelatihan tersebut mereka tetap antusias dan aktif bertanya. Terutama saat sesi penerapan studi kasus *Google Form* dan *Scratch*.



Gambar 1. Suasana Pelatihan Daring Google Apps dan Scratch

Untuk materi pelatihan pertama, peserta yang hadir diberikan paparan dalam bentuk Power Point (PPT) dimulai dari penyampaian teori *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Google Meet*. Setelah itu pada materi kedua, yaitu *Scratch*, materi yang disampaikan dalam bentuk tutorial dasar secara bertahap dengan menjalankan langsung aplikasi *Scratch* melalui url: <https://scratch.mit.edu/>. Materi tersebut disampaikan dengan memperkenalkan tiap fungsi menu yang ada pada *Scratch* dan beberapa pilihan *layout* yang dapat dipilih untuk membuat media pembelajaran.



Gambar 2. Materi Scratch

Kemudian untuk sesi studi kasus, pada materi *Google Apps*, pemateri menunjukkan cara berkomunikasi langsung dengan *Google Meet* (url: <https://meet.google.com/>), pembuatan *Class* pada *Google Classroom* (url: <https://classroom.google.com/>), kode *Class*, cara membuat kuis atau ulangan melalui *Google Form* (url: <https://docs.google.com/forms/u/0/>), mencontohkan bagaimana merekap hasil nilai dan mengakses tiap isian jawaban dari peserta kuis.

Untuk sesi studi kasus *Scratch*, pemateri mengajarkan mulai dari membuat akun *Scratch*, lalu proyek *Scratch*, memilih *background* dan jenis *Sprite*, meletakkan kode *Motion*, merubah *property*, menjalankan animasi, menyimpan hasil proyek pada folder komputer dengan ekstensi file *.sb.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, didapat beberapa data hasil pengisian kuisioner survey awal dan kuisioner umpan balik dari para peserta sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Laki-laki dan Perempuan

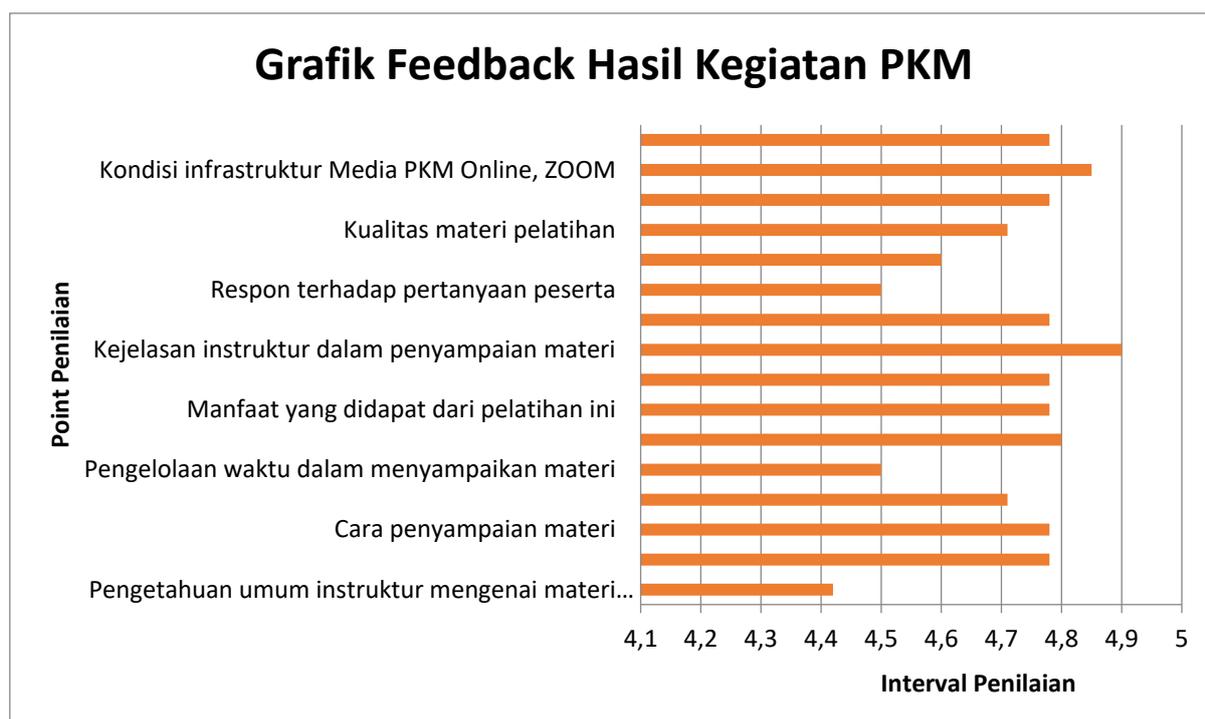
Jenjang kelas SD yang diajar	Laki-Laki	Perempuan
1	0	3
2	0	0
3	0	0
4	1	4
5	1	2
6	3	4

Tabel 3. Pengalaman Pemakaian Google Apps dan Scratch

Jenis Aplikasi	Jenjang kelas SD yang diajar					
	1	2	3	4	5	6
Google Classroom	3	0	0	4	3	6
Google Meet	2	0	0	4	3	7
Google Form	3	0	0	5	3	7
Google Docs	2	0	0	5	3	6
Google Sheets	2	0	0	5	3	5
Google Jamboard	1	0	0	3	1	1
Scratch	1	0	0	1	1	2

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner dari 18 peserta yang hadir pada Tabel 2, didapat bahwa seluruh peserta merupakan guru pengajar tingkat SD, dimana 5 peserta guru adalah laki-laki dan 13 peserta guru adalah perempuan. Dari jumlah tersebut, diketahui pula bahwa mayoritas para guru atau sudah pernah menggunakan aplikasi dari *Google* untuk mengajar, dan paling banyak aplikasi yang digunakan adalah *Google Form*. Sedangkan untuk penggunaan aplikasi *Scratch*, mayoritas para guru tersebut belum pernah mencoba dan bahkan baru mengetahuinya dari kegiatan tersebut. Hal ini bisa dilihat bahwa hanya 5 dari 18 guru (27%) saja yang pernah memakai *Scratch*. Berbeda sekali dengan aplikasi *Google*, dimana berdasarkan Tabel 3 di atas, 100% peserta sudah pernah menggunakan *Google Form*, 89% peserta pernah menggunakan *Google Meet*, *Google Docs*, dan **Google Classroom**, 83% peserta pernah menggunakan *Google Sheets*, dan sebanyak 33% peserta pernah menggunakan *Google Jamboard*. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa aplikasi *Google* sudah tidak lagi asing

penggunaannya bagi kebanyakan guru sebagai media untuk pembelajaran jarak jauh siswanya, walaupun pada aplikasi *Google Jamboard* masih banyak yang belum pernah menggunakannya, sama seperti guru-guru di SMK N 1 Banyumas (Handani et al., 2020) dan SMAN 1 Tanjung Bumi Bangkalan (Umar & Hajar, 2021). Dan pemanfaatan *Scratch* sebagai media belajar visual masih sangat perlu diperkenalkan kepada para guru, karena belum banyak yang mengetahui dan memanfaatkannya. Sama seperti kegiatan pengabdian yang pernah dilakukan pelaksana lainnya (Isnaini, et al. 2021) dan (Jatmika et al., 2020), yang memanfaatkan *Scratch* untuk media belajar dan sarana pengenalan algoritma dasar kepada para guru dan siswa didiknya.



Gambar 3. Grafik Evaluasi Pelatihan Google Apps dan Scratch

Kemudian jika dilihat dari grafik evaluasi pelatihan pada gambar 3, rata-rata umpan balik yang diterima dari peserta berada di interval > 4 , atau dengan kata lain dinilai sudah baik. Poin penilaian terbaik adalah kejelasan instruktur dalam menyampaikan materi yaitu sebesar 4.9, sedangkan poin terburuk adalah pengetahuan umum instruktur yang hanya sebesar 4.4. Dari grafik tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pelatihan *Google Apps* dan *Scratch* ini memiliki umpan balik yang cukup baik, dilihat dari sisi kualitas materi, instruktur, penyampaian, maupun fasilitas yang diterima oleh peserta. Sehingga dengan demikian, pelatihan ini cukup layak dilanjutkan untuk diadakan kembali, dengan membekali pengetahuan para instruktur agar lebih baik lagi tentang materi yang disampaikan.

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk para guru ini, didapat beberapa kesimpulan yaitu pelatihan media pembelajaran *Google Apps* dan *Scratch* untuk guru telah dilaksanakan dengan hasil umpan balik yang baik, dimana

poin penilaian berdasarkan pengisian kuisioner dari 18 peserta guru SD yang hadir memberikan nilai > 4 dari interval 1-5. Selain itu, pemakaian *Google Apps* sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi digunakan oleh para guru SD, namun berbeda dengan pemakaian aplikasi *Scratch*. Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan hasil umpan balik kuisioner, seluruh peserta sudah pernah menggunakan *Google Apps*, sedangkan aplikasi *Scratch* hanya kurang dari separuh total peserta saja yang mengetahuinya. Sehingga dari kegiatan ini bisa direkomendasikan agar pelatihan *Scratch* lanjutan dapat diberikan kembali kepada para guru di kemudian hari.

Daftar Pustaka

- Dermawan, B. A., Sari, B. N., & Padilah, T. N. (2019). Pelatihan *Google Apps For Education* Untuk Guru MTSN di Kabupaten Karawang. *ABDIMASKU*, 2(1), 18–23.
- Hamdani, A. U., Suryadi, L., Harsanto, K., & Broto, S. (2020). Pelatihan Penggunaan *Google Class Room* Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Bagi Guru SMK Muhammadiyah 9 Jakarta. 3(1), 95–100.
- Handani, S. W., Magnolia, C., & Pratama, R. A. (2020). Pelatihan Penggunaan *Virtual Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru dan Siswa SMK Negeri 1 Banyumas pada. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 2(2), 141–149.
- Hansun, S. (2014). Rancang Bangun Permainan Interaktif dengan *Scratch*. VI(1), 40–45.
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Sekar Utami, L., Anwar, K., & Johri Sabaryati, I. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Scratch* Sebagai Alternatif Media Belajar Siswa “Z Generation” Untuk Guru-Guru Sdn 1 Labuapi. Selaparang, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 871–875. <https://scratch.mit.edu/download>.
- Jatmika, A.H, Arimbawa, I. W. A., Zubaidi, A., Wirarama W.W, I. G. P., & Zafrullah M, A. (2020). Pengenalan Logika dan Algoritma Pemrograman Menggunakan Program Aplikasi Komputer *Scratch* Bagi Siswa Usia Tingkat Dasar di SD Negeri Model Mataram. *Jurnal PEPADU*, 1(3), 307–314. <http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/jurnalpepadu/article/view/114>
- Marji, M. (2014). *Learn to Program with Scratch_ A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science, and Math_ Marji, Majed_ 9781593275433_ Amazon*. No Starch Press Inc.
- Pendidikan, D. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Jakarta.Go.Id. <https://jakarta.go.id/pembelajaran-jarak-jauh-pjj>
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. 2(1), 11–15.
- Sutikno, Susilo, & Hardiyano, W. (2018). Pelatihan Pemanfaatan *Scratch* Sebagai Media Pembelajaran. *Rekayasa*, 16(2), 173–178.

Umar, M., & Hajar, I. (2021). Tingkatkan Kompetensi Guru, SMAN 1 Tanjung Bumi Bangkalan Gelar *IHT Google Jamboard*. rri.co.id. https://rri.co.id/sumenep/daerah/1236709/tingkatkan-kompetensi-guru-sman-1-tanjung-bumi-bangkalan-gelar-iht-google-jamboard?utm_source=terbaru_widget&utm_medium=internal_link&utm_campaign=General Campaign

Woodcock, J. (2016). *Coding Games in Scratch by Dr John Woodcock*. Penguin Random House DK Publishing.