

PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA GURU SMA SOMBA OPU GOWA

Andi Irmayana¹⁾, Nurul Aini²⁾

¹Teknik Informatika, Universitas Dipa Makassar

²Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Dipa Makassar

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah pemahaman tentang penggunaan komputer dan penerapan internet masih minim. Media pembelajaran yang konvensional dimana guru berfokus dengan menuliskan materi pada papan tulis membuat proses berfikir kritis dan kreatif siswa menjadi tidak berkembang. Pembelajaran terfokus dengan aktifitas menjelaskan tanpa melibatkan siswa untuk berusaha kreatif dalam memahami suatu pembelajaran. Siswa menjadi tidak mandiri utamanya ketika guru tidak bisa memberikan materi di depan kelas. Selain itu, ketinggalan pelajaran akan dirasakan siswa yang berhalangan hadir karena suatu hal yang mendesak atau sakit. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan penerapan *blended learning*, dimana pembelajaran tatap muka di ruang kelas digabungkan dengan pembelajaran jarak jauh (*daring*). Adapun media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh yakni *google classroom*. Siswa tidak hanya menerima pelajaran di kelas saja, melainkan juga dapat melakukan pembelajaran dimana pun dan kapan pun dengan mengakses *google classroom* baik via web maupun android. Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui pelatihan pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* memberikan pengetahuan kepada guru akan penerapan teknologi pembelajaran *online* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran *blended learning* dapat dipraktekkan guru mulai dari pembuatan kelas, mendistribusikan materi, memberikan tugas atau quis secara online dan merekapitulasi hasil secara otomatis menggunakan aplikasi *google classroom*.

Kata Kunci: *Blended learning*, pembelajaran *online*, guru, *google classroom*.

Abstract

The problem faced by partners is that their understanding of the use of computers and the application of the internet is still minimal. Conventional learning media where the teacher focuses on writing material on the blackboard makes students' critical and creative thinking processes do not develop. Focused learning with explaining activities without involving students to try to be creative in understanding a lesson. Students become not independent, especially when the teacher cannot provide material in front of the class. In addition, it will be felt by students who are unable to attend because of an urgent matter or illness. The solution offered is the application of *blended learning*, where face-to-face learning in the classroom is combined with distance learning (*online*). The media that can be used in distance learning is *Google Classroom*. Students not only receive lessons in class but can also learn anywhere and anytime by accessing *Google Classroom* either via the web or *Android*. The implementation of community service through *blended learning* training using *Google Classroom* provides knowledge to teachers on the application of *online learning* technology as an innovative learning alternative. *Blended learning* can be practiced by teachers starting from creating classes, distributing materials, giving assignments or quizzes online and automatically recapitulating the results using the *Google Classroom* application.

Keywords: *Blended learning*, *online learning*, teacher, *google classroom*.

Correspondence author: Andi Irmayana, irmayana.andi@undipa.ac.id, Makassar, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Hampir seluruh tatanan kehidupan sosial berubah mengikuti perkembangan teknologi seperti penggunaan uang elektrik dalam kegiatan ekonomi, pemanfaatan transportasi online bahkan pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan melalui *blended learning* sebagai solusi pembelajaran inovatif yang memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja. Pembelajaran Tatap muka di kelas dipadukan dengan pembelajaran daring menggunakan media e-learning. *Blended learning* secara spesifik mengkombinasikan beberapa media pembelajaran yang berbeda seperti teknologi, aktifitas dan berbagai jenis peristiwa guna mewujudkan rencana pembelajaran yang optimal bagi peserta didik. Sebutan *blended* sendiri artinya gabungan pembelajaran tradisional didukung dengan pemanfaatan media elektronik. Penggunaan solusi pelatihan yang paling ampuh dan terkoordinasi untuk pencapaian target pembelajaran yang diinginkan melalui penerapan *blended learning* (Husamah, 2014). Program *Blended learning* mengimplementasikan media e-learning sehingga siswa tidak hanya menerima pelajaran di kelas saja, melainkan juga dapat melakukan pembelajaran dimana pun dan kapan pun.

Blended learning memiliki dua kategori utama, yaitu :

1. Peningkatan bentuk aktivitas tatap-muka (*face-to-face*). Merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran tatap muka, baik melalui yang memanfaatkan internet (*web-dependent*) ataupun menjadi pelengkap (*web-supplemented*) tanpa mengubah aktifitas belajar yang digunakan pengajar melalui penerapan *blended learning*.
2. Hybrid learning, teknik pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara *online* tanpa mengurangi kegiatan tatap-muka (*face-to-face*).

Penggunaan platform pembelajaran berbasis daring seperti penggunaan Edmodo, Schoology dan Google Classroom sudah dikenal dan diminati di kalangan guru dan pengajar lainnya. Kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan diperoleh melalui penggunaan Google sebagai platform web tool yang sangat menarik dan memiliki banyak fungsi. Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika siswa Kelas X disimpulkan bahwa penguasaan konsep fisika pada siswa menggunakan *blended learning* lebih tinggi daripada tidak menggunakan *blended* (Gunawan & Sunarman, 2017). *Blended learning* dapat diterapkan pada sekolah dengan dukungan perangkat komputer yang terhubung dengan internet. Dengan Cepat dan mudah, guru dapat membuat dan mengatur tugas kelas melalui google classroom. Secara langsung, siswa diberikan umpan balik dan melakukan komunikasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan “Menggagas Pendekatan *Blended Learning* di Sekolah Dasar” (Suhartono, 2016). Salah satu teknik pembelajaran yang dapat menambah daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan sangat cocok untuk pendidikan berbasis teknologi yakni pembelajaran *blended learning*. Kemajuan teknologi mendukung penerapan *blended learning* dengan mengkombinasikan pembelajaran di kelas dengan media e-learning tanpa menghilangkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) di kelas. Siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran meskipun mengalami kendala untuk hadir di dalam kelas. Pada pembelajaran, hal tersebut dapat menjadi kunci kesuksesan guru dan siswa. Dalam artian, jika suatu waktu siswa berkendala untuk hadir dalam proses pembelajaran di kelas maka siswa tidak akan ketinggalan pelajaran dan dengan mudah

mengakses materi yang dipelajari pada waktu tersebut. Hal tersebut dapat mengurangi batasan dan memberikan keberhasilan bagi guru ataupun siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru dapat mempersiapkan siswa dalam menciptakan lingkungan belajar berdasarkan gaya belajar dari masing-masing siswa serta membantu siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Deklara Nanindya Wardani¹, Anselmus J.E. Toenlioe², 2018). Pelatihan Komunikasi Efektif memberikan pengetahuan bagi guru akan pentingnya komunikasi efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan keterampilan dalam menciptakan komunikasi efektif dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Inovatif di MAN 2 Model Pekanbaru (Mayasari et al., 2019)

Google mengembangkan platform pembelajaran campuran untuk sekolah dengan tujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas tanpa kertas. *Google Classroom* sebagai platform khusus diperkenalkan Google pada tahun 2014, sebagai alat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Beberapa kelebihan dari penggunaan *google classroom* telah dijelaskan pada beberapa penelitian dan diterapkan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat diantaranya yaitu adanya kemandirian siswa dalam memecahkan permasalahan, hasil kuesioner terbuka dapat diselesaikan secara optimal melalui *google classrom*. Kefektifan proses pembelajaran dilihat dari tingkat ketidaktepatan yang dilakukan oleh siswa saat menyelesaikan soal evaluasi, semangat siswa untuk belajar dan mengerjakan soal evaluasi serta akurasi waktu dalam menggunggah hasil evaluasi (Hermawanto, S.Kusairi, 2013). Dari hasil penelitian Sulihin disarankan untuk berbagai pihak yang berkepentingan terhadap penelitiannya yakni terdapat perbedaan gairah belajar dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajarkan melalui ceramah di kelas. Oleh karena itu, para guru mata diklat produktif teknik komputer dan jaringan maupun guru adaptif dan normative dapat menggunakan pembelajaran *blended learning* pada mata diklat yang di ampu (Sjukur, 2012).

SMP/SMA/SMKT Somba Opu Gowa merupakan salah satu [sekolah swasta yang terdiri dari SMA, SMK, SMP](#) yang terletak di [Provinsi Sulawesi Selatan](#), tepatnya berlokasi di Jalan Sultan Hasanuddin No.34 Sungguminasa, Pandang-pandang, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa. Sekolah yang didirikan dengan tujuan menjadi pusat pendidikan kejuruan dengan menerapkan peranan iman dan taqwa, profesional dan berwawasan mutu berstandar global serta mewujudkan suasana pendidikan yang berwawasan industry dan dunia kerja. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada kepala kurikulum SMA/SMKT Somba Opu mengemukakan minimnya tingkat pemahaman rata-rata guru tentang penggunaan komputer, penerapan internet dan pemahaman akan media media pembelajaran berbasis *elearning*, guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran berbasis papan tulis, sehingga tidak mengembangkan proses berfikir kritis dan kreatif siswa. Pembelajaran terfokus dengan aktifitas menjelaskan tanpa melibatkan siswa untuk berusaha kreatif dalam memahami suatu pembelajaran. Siswa menjadi tidak mandiri utamanya ketika guru tidak bisa memberikan materi di depan kelas. Selain itu, ketinggalan pelajaran akan dirasakan siswa yang berhalangan hadir karena suatu hal yang mendesak atau sakit.

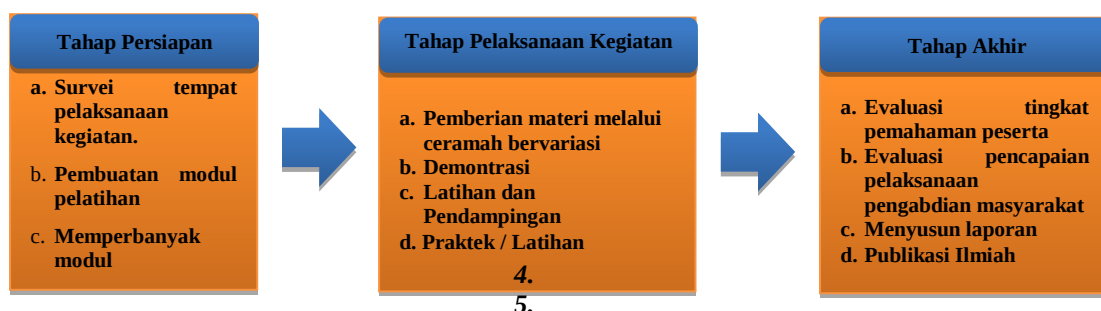
Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pelaksana melalui kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan memberi pengetahuan tentang metode pembelajaran virtual yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus melakukan tatap muka. Adapun Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah memberikan pelatihan dan pengarahan kepada guru tentang pemanfaatan internet dalam dunia

pendidikan dan penerapan *Blended Learning* sebagai media pembelajaran interaktif sehingga pendidikan dapat terus berjalan tanpa hambatan waktu dan tempat. Solusi Spesifik yang Ditawarkan untuk Mengatasi Masalah Mitra dan metode pendekatan yang dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu :

1. Memperkenalkan media *Blended Learning*, aplikasi *Blended Learning* dan manfaatnya dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Menjelaskan tentang cara menggunakan google classroom dan fitur- fitur yang dimiliki dalam mengelola pembelajaran.
3. Mendemonstrasikan cara membuat dan memulai kelas di google classroom, mendaftarkan siswa dan guru pendamping, mendistribusikan materi pembelajaran, memberikan tugas online melalui google classroom dan mengembalikan nilai tugas ataupun quiz kepada siswa serta melakukan rekap nilai.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada SMP/SMA/SMKT Somba Opu yang beralamat di Jalan Sultan Hasanuddin No.34 Sungguminasa, Pandang-pandang, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Jumlah khalayak sasaran yakni Guru SMA Somba Opu sebanyak 15 guru. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa tahap, meliputi;



6. Gambar 2. Tahapan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini meliputi;

- a. Peninjauan lokasi tempat pelaksanaan kegiatan dan menyelesaikan administrasi perijinan pada SMP/SMA/SMKT Somba Opu Gowa yang akan menjadi mitra pada pelaksanaan pengabdian masyarakat.
- b. Pembuatan modul pelatihan yang akan diberikan kepada para guru saat pelatihan dilakukan.
- c. Menggandakan modul sebagai panduan pelatihan serta pembuatan spanduk kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Metode Pelaksanaan melalui kegiatan pelatihan oleh tim pelaksana terdiri dari Pemberian materi, Demonstrasi, Latihan dan Pendampingan serta evaluasi.

- a. Pemberian materi melalui ceramah bervariasi dimana guru diberikan pengetahuan dan pemahaman melalui penerapan *blended learning* dalam menciptakan media pembelajaran inovatif.

- b. Demonstrasi yakni memanfaatkan *blended learning* oleh para guru sebagai upaya menciptakan teknik belajar inovatif dan kreatif. Melalui demonstrasi ditunjukkan tahapan dari pengembangan media pembelajaran berbasis komputer sebagai suatu proses kerja. Demonstrasi dilakukan oleh instruktur kepada peserta. didampingi Beberapa rekan dosen juga terlibat dalam mendampingi dan membantu mengarahkan setiap peserta yang mengoperasikan komputer.
 - c. Latihan dan Pendampingan, untuk mengukur pemahaman akan materi yang telah didemostrasikan maka para guru selaku peserta dituntut untuk mengulang kembali melalui pelatihan tentang penerapan *blended learning* dengan memanfaatkan elektronik learning (*google classroom*) melalui media web browser ataupun dengan perangkat android seperti smartphone.
 - d. Evaluasi, memberikan penilaian melalui pemberian tugas mandiri dengan proses penerapan media *google classroom* dalam pembuatan class, pembuatan item absensi, materi berupa file ataupun video, tugas dan pemberian nilai yang dapat diakses oleh siswa yang berada dalam sebuah classroom.
3. Tahap akhir
- Tahap akhir terdiri yakni Evaluasi tingkat pemahaman peserta melalui hasil kerja mandiri dalam pembuatan konten pembelajaran pada classroom, Evaluasi pencapaian pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui kuesioner yang diisi oleh seluruh peserta, Pembuatan laporan hasil kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penerapan *blended learning* menggunakan media classroom, dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan yaitu:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat dibuka oleh Ir. H. Moch. Harun Gani selaku kepala SMA/SMKT Somba Opu Gowa. Motivasi juga diberikan agar guru dapat mengikuti pelatihan dengan baik.



Gambar 3. Foto Pembukaan

2. Peserta dibekali dengan modul pelatihan yang berisi panduan penggunaan *google classroom* untuk lebih memaksimalkan pelatihan.
3. Instalasi aplikasi, sehubungan akses penggunaan *google classroom* maka peserta diarahkan untuk melakukan koneksi internet, mengakses aplikasi melalui browser dan instalasi aplikasi via android.



Gambar 4. Instalasi Google Classroom

4. Pemberian Materi oleh instuktur dan disimak oleh para peserta. Materi yang dipaparkan disertai dengan demonstrasi penggunaan *google clasroom* agar lebih mudah dipahami para peserta.



Gambar 5. Pemberian Materi

5. Praktek atau Latihan, dimana peserta mencoba menerapkan penggunaan *google classroom* dibantu oleh rekan dosen lainnya sebagai pendamping.



Gambar 6. Proses latihan

6. Evaluasi, untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta akan materi yang telah disampaikan dan didemonstrasikan maka diberikan tugas mandiri untuk membuat sebuah class sesuai mata pelajaran serta mendistribusikan materi dan tugas pada class yang dibuat.



Gambar 7. Tahap Evaluasi

7. Tingkat pencapaian tujuan pengabdian masyarakat diukur menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada guru selaku peserta.
8. Kegiatan pengabdian disertai foto bersama para peserta sebagai penutup kegiatan pelatihan.



Gambar 8. Penutupan

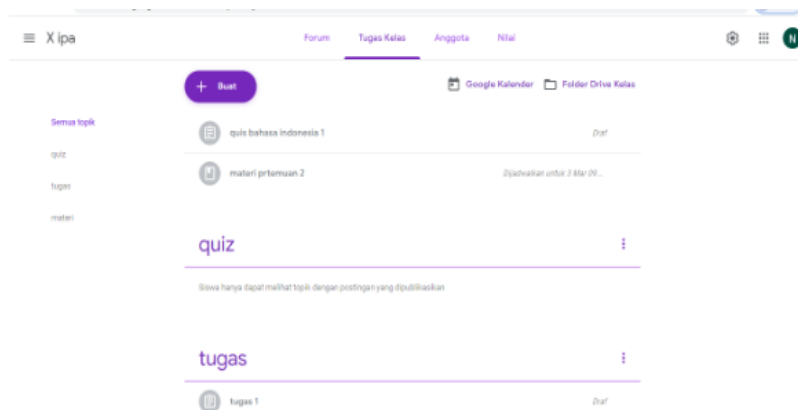
Untuk mengukur tingkat pencapaian pengabdian masyarakat, pada tahap pelaksanaan dilakukan evaluasi dan pemberian kuesioner pada peserta.

1. Hasil Evaluasi

Pada Tahap evaluasi peserta diberikan tugas untuk membuat sebuah class berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan serta mendistribusikan beberapa materi dan tugas pada class tersebut. Untuk menilai pencapaian peserta, google classroom diterapkan sebagai sarana untuk mengumpulkan, melihat dan menilai class yang dibuat peserta. Gambar 9 menunjukkan sebuah class yang dibuat oleh peserta.



Gambar 9. Membuat Class/Course



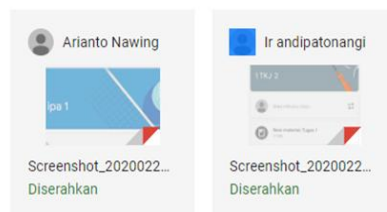
Gambar 10. Mendistribusikan Materi/Tugas/Quiz

Dari class yang telah dibuat kemudian didistribusikan materi, tugas dan quiz berdasarkan topik dan bahan ajar yang dimiliki. Gambar 10 menunjukkan pada menu Tugas kelas, peserta mendistribusikan tugas dan quiz yang akan dibagikan ke siswa. Waktu untuk mempublish tugas dan quiz tersebut juga dapat dijadwalkan sehingga tugas dan quiz tersebut dapat diakses oleh siswa pada waktu yang telah ditentukan.

Latihan Membuat Kelas

2 Diserahkan 3 Diberikan 1 Dinilai

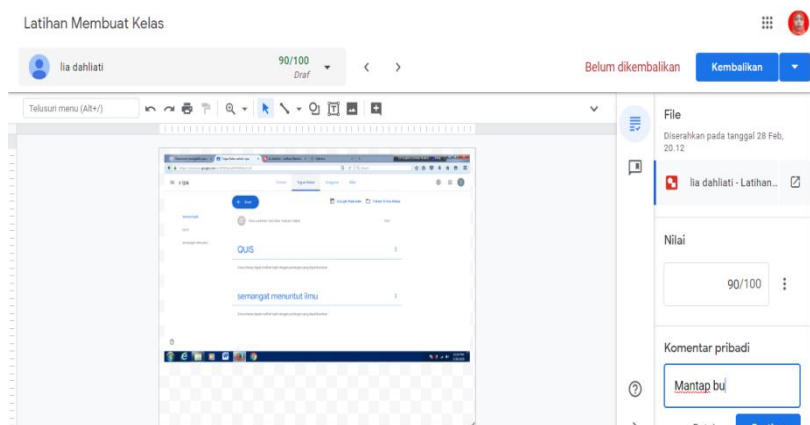
Diserahkan



Gambar 11. Monitoring Tugas yang telah diserahkan

Setelah tugas dikumpulkan peserta, instruktur dapat memonitoring peserta yang telah melihat tugas, mengumpulkan tugas, dan peserta yang telah dinilai tugasnya seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.

Latihan Membuat Kelas



Gambar 12. Membuka Tugas yang telah diserahkan

Gambar 12 menunjukkan contoh tugas yang telah dikumpulkan dan dibuka untuk diperiksa. Hasil dari tugas tersebut kemudian dapat dikembalikan ke siswa (Peserta) disertai komentar tentang koreksi hasil pekerjaannya. Hasil rekapan Nilai secara otomatis dapat dilihat langsung seperti yang ditunjukkan pada gambar 13.

10IPA		Forum	Tugas Kelas	Anggota	Nilai
Urutkan berdasarkan nama belakang	29 Feb Latihan Membua... dari 100	7.	4 Mar Quiz Pemrogr... dari 100	1 Mar Tugas 1 dari 100	
Arianto Nawing	70	8.	Tidak Ada	Tidak Ada	
Ir andipatonangi	90	9.	Tidak Ada	Tidak Ada	
Ila dahiliati	90	10.	Tidak Ada	Tidak Ada	
miss Erka	90	11.	Tidak Ada	Tidak Ada	
Nur Mei	90	12.	Tidak Ada	Tidak Ada	
Siskawati Siskawati	75	13.	Tidak Ada	Tidak Ada	

Gambar 13. Rekap Nilai

Hasil evaluasi pencapaian materi yang diberikan dalam kegiatan pengabdian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pencapaian Materi

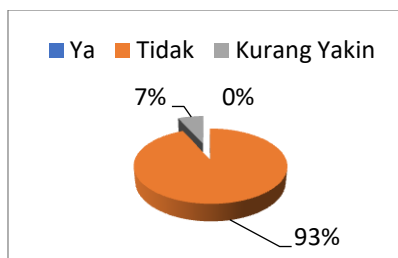
Kegiatan	Jumlah Capaian			Total Peserta
	Mampu	Kurang Mampu	Belum Mampu	
Membuat Kelas/Course	15	0	0	15
Mendistribusikan Materi	11	4	0	15
Memberikan/mengirimkan tugas	11	4	0	15
Mengadakan Ujian/Kuis	9	4	2	15
Memberikan Penilaian (Grading)	8	5	2	15

Seluruh peserta pelatihan pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* pada dasarnya antusias dalam menyimak penjelasan materi yang diberikan oleh narasumber. Seluruh peserta mengikuti seluruh rangkaian acara mulai dari pemberian materi hingga praktek dan evaluasi. Pada saat Evaluasi pembuatan media Kelas, semua peserta dapat membuat sebuah kelas sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh. Seluruh peserta dapat mendistribusikan Materi yang dimiliki dan memberikan tugas walaupun terdapat 4 peserta yang masih dibantu oleh tim pengabdian. Pada kegiatan membuat ujian/kuis dengan dukungan *google form* pada *google classroom* terdapat 2 peserta yang tidak mampu menyelesaikan karena kurang memiliki kecepatan dalam mengoperasikan laptop dan bingung dengan beberapa opsi utamanya dalam membuat soal pilihan ganda. Begitupun pada tahap pemberian nilai, terdapat 2 peserta yang melupakan cara pada tahapan tersebut, walaupun sebagian besar peserta telah mencatat langkah atau tahapan-tahapannya. Masukan untuk kegiatan kedepannya, waktu pelaksanaan kegiatan perlu ditambahkan.

Tingkat pencapaian pengabdian masyarakat diukur melalui kuesioner yang dibagikan dan diisi oleh 15 guru Mata Pelajaran selaku peserta pelatihan dengan pertanyaan sebagai berikut :

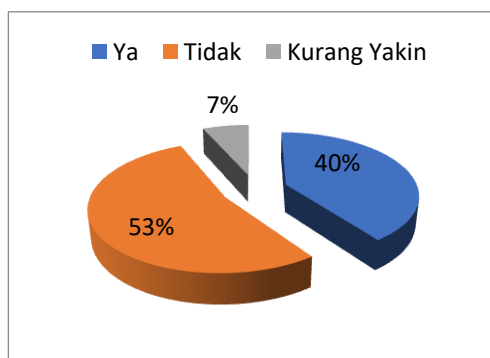
- Pernahkah anda mengimplementasikan *Blended Learning* / *E-Learning* dalam proses pembelajaran? Jika Ya, Aplikasi apa yang anda gunakan?
- Apakah sebelum pelatihan, anda sudah mengenal aplikasi google classroom?
- Apakah aplikasi google classroom menarik menurut anda? Berikan pendapat anda.
- Menurut anda apakah materi tentang google classroom Menarik / Mudah dipahami?
- Apakah anda tertarik mengimplementasikan metode *blended learning* menggunakan aplikasi *google classroom*?

Hasil persentase kuesioner yang ditanggapi oleh peserta pelatihan digambarkan melalui beberapa diagram.



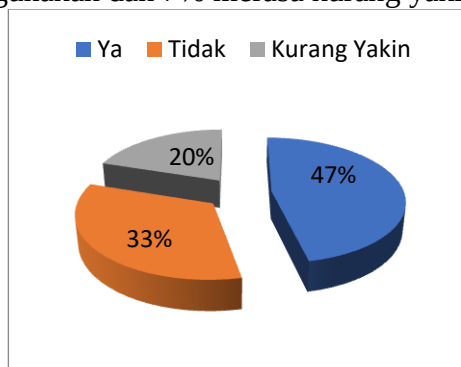
Gambar 14. Implementasi Blended Learning

Gambar 14 menunjukkan 93% peserta menyatakan tidak pernah mengimplementasikan *blended learning* dalam proses pembelajaran dan 7% peserta menyatakan kurang yakin. Selama ini pembelajaran dilakukan secara konvensional dan mengandalkan pembelajaran tatap muka secara langsung.



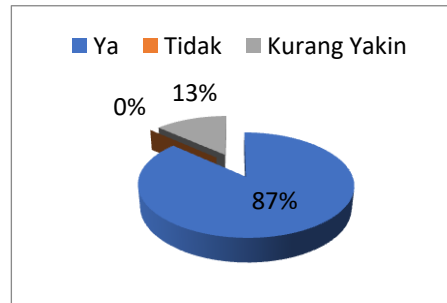
Gambar 15. Mengetahui Google Classroom

Gambar 15 menunjukkan 53% peserta sebelumnya belum mengenal aplikasi *google classroom*, 40% mengenal *google classroom* akan tetapi sebatas tahu atau pernah dengar belum pernah menggunakan dan 7% merasa kurang yakin.



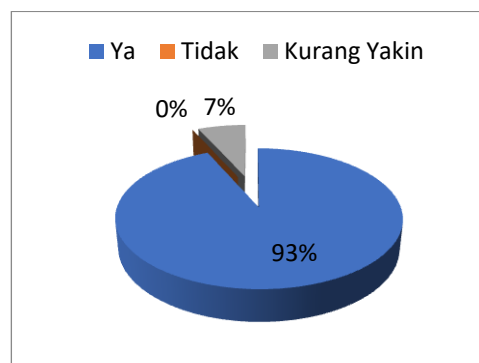
Gambar 16. Penggunaan Aplikasi Google Classroom

Gambar 16 menunjukkan 47% peserta menyatakan *google classroom* sangat menarik, 33% peserta menyatakan menarik dan 20% peserta menyatakan cukup menarik. Beberapa pendapat menjelaskan bahwa *google classroom* membuat proses belajar mengajar tetap berjalan meskipun tanpa bertatap muka secara langsung, memudahkan pengajar dalam memberikan materi ataupun tugas.



Gambar 17. Materi Google Classroom

Gambar 17 menunjukkan dalam mempelajari *google classroom* 87% peserta menyatakan materi yang disajikan dapat dimengerti, terbukti saat melakukan evaluasi para peserta tanggap dalam mengerjakan tugas yang diberikan sebagai latihan. 13% peserta menyatakan kurang yakin disebabkan kurang memiliki kecepatan dalam mengoperasikan laptop.



Gambar 18. Penerapan Google Classroom di Kelas

Gambar 18 menunjukkan 93% peserta tertarik mengimplementasikan metode *blended learning* menggunakan aplikasi *google classroom*, 7% peserta merasa kurang yakin karena jaringan dan tata tertib sekolah yang tidak memungkinkan siswa membawa *smartphone* ke sekolah.

SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui pelatihan pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classrom* dapat memberikan pengetahuan kepada guru akan penerapan teknologi pembelajaran *online* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran *blended learning* dapat dipraktekkan guru mulai dari pembuatan kelas, mendistribusikan materi, memberikan tugas atau quis secara online dan merekapitulasi hasil secara otomatis menggunakan aplikasi *google classrom*.

DAFTAR PUSTAKA

- Deklara Nanindya Wardani¹ , Anselmus J.E. Toenlloe², A. W. B. De. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jktp*, 1(April), 13–18.
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2017). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 340–348.
- Hermawanto, S.Kusairi, W. (2013). Pengaruh Blended Learning Terhadap Penguasaan Konsep Dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 67–76. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i1.2582>
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, J., Jayus, J., Nazhifah, N., Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 3(1), 18–23. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v3i1.1155>
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(November 2012), 368–378. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Suhartono. (2016). Menggagas Pendekatan Blended Learning di Sekolah Dasar. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*, November, 1–275.