JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 2, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

# Sosialisasi Dan Pelatihan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Google Classroom* SMK Negeri 1 Kaidipang Sulawesi Utara

**Indra Farman[1], Hermila A[2], Rahmat Taufik R.L Bau S[3]**
**Kamal[4], Ashabul Taufik[5], Andi Muh. Akbar Saputra[6],**
**Nur Alamsyah[7], Muhammad Chairil Imran[8]**
[1,4,5,6,7] Pendidikan Teknologi Informasi,Universitas Islam Makassar, Indonesia
[8]Pendidikan Bahasa Inggris,Universitas Islam Makassar, Indonesia
[2,3*] Teknik Informatika, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Penulis Korespondensi:
**Indra Farman**
indrafarman@uim-makassar.ac.id

**Abstrak**:

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan *e-learning* berbasis *Google Classroom* di SMK Negeri 1 Kaidipang, Sulawesi Utara. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan untuk meningkatkan literasi digital guru dan mendukung implementasi pembelajaran daring yang efektif. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung menggunakan *platform Google Classroom*. Hasil dari pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengelola kelas daring dan penggunaan fitur-fitur *Google Classroom* seperti penugasan dan interaksi melalui komentar. Meskipun terdapat tantangan terkait keterbatasan perangkat dan kesiapan infrastruktur, kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring di sekolah tersebut. Pelatihan ini menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan.

**Kata Kunci:** *e-learning, Google Classroom,* Pelatihan, Literasi Digital, Pembelajaran Daring

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan zaman yang pesat, pendidikan tidak hanya menjadi sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter, keterampilan, dan kemampuan adaptif individu terhadap tantangan zaman (Rinawati, 2015). Investasi dalam bidang pendidikan diyakini memberikan dampak jangka panjang terhadap pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan sosial, serta peningkatan daya saing suatu bangsa. Oleh karena itu, inovasi dalam sistem dan metode pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari (Subekti & Haryanto, 2020). *Google Classroom* merupakan platform untuk proses belajar dan mengajar yang dapat memfasilitasi guru dan murid dalam memberikan materi dan tugas dan dapat memberikan penilaian secara langsung melalui aplikasi (Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N.,2019)

Salah satu transformasi penting dalam dunia pendidikan yang didorong oleh kemajuan teknologi adalah penerapan *e-learning*. *E-learning*, atau pembelajaran elektronik, tidak

Copyright © 2025 The Author(s)

hanya menawarkan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam waktu, tempat, dan metode pembelajaran. Dengan memanfaatkan jaringan internet dan perangkat digital, siswa dapat belajar mandiri atau kolaboratif melalui berbagai sumber daya *digital* seperti *video*, *modul* interaktif, dan forum diskusi (Sun, Tsai, Finger, Chen, & Yeh, 2008). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Salah satu bentuk inovasi pendidikan yang berkembang pesat adalah *e-learning*, yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital dan jaringan internet. *E-learning* memungkinkan pembelajaran dilakukan secara daring dengan menyediakan materi, kuis, forum diskusi, hingga ujian secara *online* (Setiawan & Wahyudin, 2021). salah satu bentuk *e-learning* yang populer dan efektif adalah *e-learning* berbasis classroom atau yang dikenal dengan *blended learning*. Model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka tradisional dengan pembelajaran daring (*online*), menciptakan lingkungan belajar yang lebih kaya dan dinamis. *Platform* seperti *Learning Management System* (LMS), *Google Classroom*, dan aplikasi *video* konferensi seperti *Zoom* atau *Microsoft Teams* mendukung kolaborasi antara guru dan siswa, memungkinkan penyampaian materi secara *real-time* maupun *asynchronous*. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif, personal, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik (Graham, 2006).

Pembelajaran tidak hanya sekadar membagikan materi melalui internet, tetapi juga melibatkan proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Perbedaan utama antara pembelajaran online dan sekadar pembagian materi adalah adanya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi tersebut meliputi interaksi antara siswa dengan pengajar atau fasilitator, antara sesama siswa, dan dengan materi pembelajaran itu sendiri (Belawati, 2019). Dalam implementasinya, *e-learning* tidak hanya mengandalkan materi yang bersifat satu arah, tetapi juga mengedepankan interaktivitas dan kolaborasi. Salah satu pendekatan yang populer dan terus berkembang adalah *e-learning* berbasis classroom, yakni metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional di kelas dengan dukungan teknologi digital. Dalam model ini, interaksi antara guru dan siswa tetap menjadi elemen utama, namun difasilitasi oleh platform-platform digital seperti *Learning Management System* (LMS), video konferensi, dan media sosial edukatif. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, dan personalisasi sesuai kebutuhan siswa (Rahmawati & Utami, 2022).

Model *e-learning* berbasis classroom membawa banyak manfaat, di antaranya peningkatan aksesibilitas bagi siswa yang berada di daerah terpencil, kemudahan dalam pengelolaan materi ajar, serta monitoring kemajuan belajar secara *real-time*. Guru dapat memberikan tugas, kuis, dan umpan balik secara langsung melalui *platform* yang terintegrasi. Pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran selama pandemi COVID-19 bermanfaat bagi guru, meski ada kendala terkait pemahaman guru tentang *internet*, *gadget*, dan komputer yang memerlukan bimbingan lebih (Kristianto Hondro et al., 2021) .pemanfaatan *Google Classroom* berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam komunikasi efektif, meskipun tantangan penggunaan teknologi masih memerlukan bimbingan lebih lanjut (Mayasari et al., 2019). Selain itu, siswa juga dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing, mengulang materi yang belum dipahami, dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui forum diskusi *digital*. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Putra & Lestari, 2023).Kegiatan pengabdian ini kami laksanakan di Sekolah SMK Negeri 1 Kaidipang Desa Bigo, Kec. Kaidipang, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, Sulawesi

Utara. Tujuan dari Sosialisasi dan Pelatihan *E-learning* Berbasis *Google Classroom* adalah untuk memberikan wawasan yang berharga tentang potensi *e-learning* berbasis classroom dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

## Metode Pelaksanaan

A. Tahapan kegiatan

Sosialisasi dan Pelatihan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Google Classroom:*

1 .Persiapan

Melakukan persiapan administrasi seperti surat menyurat, penentuan waktu pelaksanaan, koordinasi dengan pihak terkait (Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kaidipang, Kepala Jurusan SMK Negeri 1 Kaidipang, Kepala Laboratorium SMK Negeri 1 Kaidipang), dan lain-lain.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 2 hari, hari pertama diawali dengan pemaparan materi penggunaan internet sehat dan dilanjutkan dengan pemaparan materi *e-learning* kemudian pada hari ke-2 kami melakukan pelatihan *e-learning* Berbasis *Google Classroom*

B. Pelaksanaan Kegiatan

1.Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Sosialisasi dilaksanakan tanggal 17 s.d 18 Mei 2023 bertempat di Aula SMK Negeri 1 Kaidipang

2.Peserta Kegiatan

Pelatihan diikuti oleh 30 Guru dan 18 Siswa SMK Negeri 1 Kaidipang, dimana di antara 30 guru itu ada 9 ketua jurusan dan 18 siswa dari 9 Jurusan.

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan *e-learning* berbasis *Google Classroom* di SMK Negeri 1 Kaidipang dilaksanakan sebagai upaya mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya di wilayah dengan akses teknologi yang masih terbatas. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru serta memberikan solusi pembelajaran daring yang praktis dan mudah diimplementasikan. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar guru belum familiar secara optimal dengan penggunaan platform *Google Classroom*, meskipun memiliki akses perangkat dan jaringan internet yang cukup memadai.



Gambar 1 Pembukaan Kegiatan oleh Bapak WR 1 Universitas Negeri Gorontalo dan Kepala Sekolah SMKN 1 Kaidipang

Copyright © 2025 The Author(s)

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk sesi tatap muka dengan metode ceramah, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri menggunakan akun *Google Workspace*. Peserta diberikan pemahaman tentang fitur-fitur utama *Google Classroom* seperti pembuatan kelas, penugasan, pengunggahan materi, pengelolaan nilai, dan interaksi melalui komentar atau diskusi. Selama sesi pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif bertanya terkait kendala teknis maupun pedagogis dalam mengelola pembelajaran digital. Pendekatan partisipatif ini terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri guru untuk mulai memanfaatkan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran.



Gambar 2 Sosialiasi *E-Learning*

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengoperasikan *Google Classroom*. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam memahami alur penggunaan platform. Selain itu, beberapa guru telah mulai mengimplementasikan *Google Classroom* di kelas masing-masing sebagai media pengumpulan tugas dan komunikasi dengan siswa. Hal ini menjadi indikator positif bahwa pelatihan yang diberikan berdampak langsung terhadap perubahan praktik mengajar.



Gambar 3 Gambar pelatihan dan didampingi Oleh Mahasiswa

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu menjadi perhatian ke depan, antara lain keterbatasan perangkat yang dimiliki oleh sebagian siswa, variasi kemampuan digital siswa, serta kesiapan infrastruktur sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis daring secara berkelanjutan. Oleh karena itu, tindak lanjut dalam bentuk pendampingan berkala dan peningkatan kapasitas teknologi sangat dianjurkan. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang strategis dalam mengakselerasi transformasi digital di lingkungan sekolah, serta mendorong terciptanya budaya belajar yang mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi Berikut merupakan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan terdapat pada tabel 1.

| No | Aspek Kegiatan | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Judul Kegiatan | Sosialisasi dan Pelatihan *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* SMK Negeri 1 Kaidipang Sulawesi Utara |
| 2 | Lokasi | SMK Negeri 1 Kaidipang, Sulawesi Utara |
| 3 | Waktu Pelaksanaan | [17 s.d 18 Mei 2025] |
| 4 | Peserta | 30 Guru dan 18 Siswa |
| 5 | Materi Pelatihan | - Pengenalan *Google Classroom*- Cara Membuat Kelas dan Materi Pembelajaran- Pengelolaan Tugas dan Penilaian- Tips Optimalisasi Pembelajaran Daring |
| 6 | Metode Pelatihan | Sosialisasi, praktik langsung, diskusi kelompok |
| 7 | Hasil Pelatihan | - Guru dan siswa dapat menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran- Meningkatkan pemahaman peserta terhadap pembelajaran daring- Terbentuknya komunitas pembelajaran digital di sekolah |
| 8 | Kendala | - Beberapa peserta belum terbiasa dengan teknologi- Koneksi *internet* terkadang tidak stabil |
| 9 | Rekomendasi | - Perlu pelatihan lanjutan untuk pengembangan materi- Penyediaan fasilitas *internet* yang lebih baik di sekolah |
| 10 | Penanggung Jawab Kegiatan | [Hermila Ketua Pengabdian] |

## Simpulan

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan *e-learning* berbasis *Google Classroom* di SMK Negeri 1 Kaidipang telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru serta siswa dalam menggunakan platform *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring. Pelatihan ini memberikan pemahaman menyeluruh tentang fitur-fitur utama *Google Classroom*, seperti pembuatan kelas, pengelolaan tugas, penilaian, dan interaksi dengan peserta didik secara digital. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan guru dalam mengoperasikan *Google Classroom*, yang kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat, variasi kemampuan digital peserta, dan infrastruktur yang belum sepenuhnya mendukung, pelatihan ini menjadi langkah awal strategis untuk

Copyright © 2025 The Author(s)

mendorong transformasi *digital* dalam dunia pendidikan di sekolah tersebut. Rekomendasi dari penelitian ini menekankan pentingnya pelatihan lanjutan dan pendampingan berkala untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan kesiapan infrastruktur agar implementasi pembelajaran daring dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

## Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah SMKN 1 Kaidipang, Guru-Guru atas kesempatan yang telah diberikan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian. Dan tak lupa juga kami ucapkan terimakasih kepada mahasiswa yang ikut membantu pelaksanaan pengabdian ini, Kesempatan ini merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi kami dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari, sekaligus mempererat hubungan antara dunia pendidikan dan masyarakat. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi semua pihak yang terlibat. Kami juga menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya atas dukungan, bimbingan, dan kerjasama yang telah diberikan selama kegiatan berlangsung. Semoga tali silaturahmi ini terus terjaga di masa yang akan datang.

## Referensi

Belawati, Tian. (2019). Pembelajaran Online Penerbit: Universitas Terbuka.

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In Bonk, C. J., & Graham, C. R. (Eds.), The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs (pp. 3–21). San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.

Kristianto Hondro, R., Ramadhani, P., & Sayuthi, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Untuk Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Munadi Di Masa Pandemi Covid 19 (Vol. 1, Issue 2).

Mayasari, F., Dwita, D., Hanafi, K., Medya, N., Prodi, P., Komunikasi, I., Ilmu, F., Universitas, K., & Riau, M. (2019). Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri, 3(1).

Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2(1), 50-59.

Putra, H. Y., & Lestari, N. P. (2023). Implementasi e-learning berbasis classroom dalam meningkatkan interaksi pembelajaran di era digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 120–131. https://doi.org/10.1234/jtp.v15i2.2023

Rahmawati, D., & Utami, S. (2022). Integrasi LMS dalam model blended learning untuk pendidikan menengah. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9(1), 45–53. https://doi.org/10.5678/jpt.v9i1.2022

Rinawati, A. (2015). Transformasi pendidikan untuk menghadapi globalisasi. *Ekuitas – Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 93–103.

Setiawan, R., & Wahyudin, A. (2021). Peran teknologi informasi dalam pengembangan e-learning pada pendidikan tinggi. Jurnal Ilmu Komputer dan Edukasi, 7(3), 89–97. https://doi.org/10.8765/jike.v7i3.2021

Subekti, A., & Haryanto, T. (2020). Pendidikan sebagai kunci pembangunan sumber daya manusia di era digital. Jurnal Pendidikan Nasional, 6(1), 10–18. https://doi.org/10.3456/jpn.v6i1.2020

Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). What drives a successful e-Learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. Computers & Education, 50(4), 1183–1202. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.11.007.