JPK 8 (1), 2022: 19-26

Jurnal Profesi Keguruan

https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk

Penerapan Pembelajaran Secara Daring Aplikasi Google Classroom di SMPTK Galang Kasih

I Dewa Agung A N Dewangga[1], I Nyoman Tri Anindia[2]

Desain Grafis Multimedia, Teknik Informatika, STIKI Indonesia[1,2]
Corresponding Author: artadewangga1818@gmail.com

Article History
Submitted: December, 2021 *Accepted: March, 2022* *Published: May, 2022*

Abstrak

Disini penulis telah memperoleh informasi utama mengenai hasil penelitian di SMPTK Galang Kasih dari penulis sebelumnya, terkait dengan pendekatan program pada semua bagian yang mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah secara keseluruhan. Kemudian penulis melanjutkan penampilannya terhadap program, penyediaan materi pembelajaran interaktif dari bahasa Inggris di sekolah yang terdiri dari pembuatan video pembelajaran interaktif dan pembuatan beberapa peralatan sekolah untuk akreditasinya (sesuai dengan hasil yang disepakati, setelah sebelumnya penulis melakukan evaluasi dengan semua anggota kelompok lain dan juga pendidik di sekolah terkait). Informasi lain dari penulis sebelumnya kepada, sebagian besar pendidik di sekolah masih kurang menguasai penggunaan teknologi lain untuk efektivitas pelaksanaan proses belajar mengajar mereka dan sekolah juga ingin melakukan akreditasi dan memerlukan identitas sekolah yang lengkap (logo dan lain-lain). Oleh karena itu, penulis disini perlu melanjutkan program kegiatannya sekaligus memperbaharui penelitiannya dengan menjadwalkan waktu pengambilan video pembelajaran dengan pengajar mata pelajaran Bahasa Inggris dan juga mengumpulkan data/materi yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan identitas sekolah. Diharapkan hasil akhir dari video pembelajaran interaktif dan peralatan sekolah ini dapat mengefektifkan setiap lini proses belajar mengajar yang ada, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya akan meningkatkan nilai setiap siswa dalam belajar. pembelajaran masa depan mereka. Selain itu, hasil akhir dari kegiatan ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berkelanjutan di masa yang akan datang oleh para pendidik di sekolah tersebut.

Kata kunci : Media Pembelajaran Online, Stiki Kampus Mengajar

Abstract

Here the author has obtained the main information regarding the results of research on SMPTK Galang Kasih from previous authors, related to the program approach to all parts that influence the teaching and learning process in the school. Then the author continued his performance towards the program, the provision of interactive learning materials from English at the school which consisted of making interactive learning videos and making several school equipment for their accreditation (as agreed with the results, after the previous author conducted an evaluation with all group members others and also educators in related schools). Others information from the previous authors to, most of the educators at the school still lacked mastery of the use of other technologies for the implementation effectiveness of their teaching and learning process and the school also wanted to carry out accreditation and required complete school identities (logos and others). Therefore, the writer here needs to continue his program of activities and at the same time update his research by scheduling time for taking learning videos with educators from English subjects and also collecting data/materials that can be used as the basis for making school identities. It is hoped that the final results of the interactive learning videos and school equipment can streamline every line of the teaching and learning process in there, so can be able to increase student interest in learning and of course it will increase the value of each student in their future learning. In addition, the final results of this activity also can be used as a medium for sustainable learning in the future by the educators at the school.

Keywords: *Online Media Learning, Stiki Teaching Campus.*

© 2022, JPK, Jurnal Profesi Keguruan, LP3 UNNES
p-ISSN: 2460-4399 and e-ISSN: 2528-7214.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang sangat pesat. Komunikasi adalah salah satu hal terpenting dalam aplikasi (Aditama et al., 2021). Seiring dengan perkembangannya, pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia masih belum tertata dengan sangat baik. Dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari proses tersebut (Sepdyana Kartini & Nyoman Tri Anindia Putra, n.d.). Pada era globalisasi dan era industri 4.0, teknologi informasi sudah seharusnya menjadi sarana yang membantu kegiatan yang salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Apalagi pada saat pandemi seperti ini sangat dibutuhkan informasi pada setiap sekolah untuk membantu siswa-siswi mengetahui informasi yang berada di sekolah (G R W Astari & Nyoman Putra, 2021). Dengan adanya teknologi informasi dibidang pendidikan ini, maka akan mempermudah aktifitas belajar mengajar ditengah situasi pandemi (during), yang mengecilkan kemungkinan tenaga pengajar dengan siswanya bisa betatap muka secara langsung. Maka dari itu teknologi sebagai ujung tombak pendidikan secara jarak jauh ini, sudah seharusnya diberdayakan dan diterapkan dengan sangat baik.

Sekolah Menengah Pertama TK “Galang Kasih” merupakan salah satu bidang pendidikan yang bergerak ditengah pandemic Covid-19. Petunjuk pembelajaran yang dikeluarkan Mendikbud menitik beratkan guru menyajikan pembelajaran yang inovatif, kreatif, menyenangkan dan mudah dipahami sehingga peserta didik tidak merasa bosan melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah (Fahadah dan Nurika, 2021). Jika diamati dari proses belajar mengajar yang dilakukan dengan bantuan bidang teknologi daring, mereka kurang mendalami penggunaannya. Rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran (Nyoman Tri Anindia Putra et al., 2019). Hal ini berdampak pada peserta didik yang mengalami kekurangan minat dalam kegiatan belajar mengajar dan berakibat pada menurunnya hasil dan nilai mereka. Anak mengalami kesulitan sehingga anak cenderung pasif, menggantungkan teman lain (Ponisih, 2021). Sehingga kami sebagai Mahasiswa STMIK STIKOM Indonesia ingin mengoptimalkan penggunaan teknologi pada proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan minat peserta didik, meningkatkan kreativitas tenaga pendidik serta meningkatkan hasil dan nilai peserta didik dalam proses belajar mengajar, di Sekolah Menengah Pertama TK “Galang Kasih”, Ubung, Cargo Permai, Bali.

Hampir semua mata pelajaran mengimplementasikan media pembelajarana dalam kegiatan belajar mengajar (Kartini et al., 2020). Dari hal itulah penulis berinisiatif untuk melakukan penginovaisan kegiatan belajar mengajar disekolah ini dengan menggunakan platform pembelajaran online, yakni Aplikasi Google Classroom. Jika dilihat dari bagaimana penulis menggunakan Google Classroom sebelumnya (lebih tepatnya selama masa pandemi ini berlangsung), pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 memiliki beragam problematika yang dialami guru, peserta didik, dan orang tua (Andriani dan Suharli, 2021) dan aplikasi ini sangatlah mempermudah kinerja setiap lini pembelajaran, sederhana, dan tentunya lebih mudah

untuk dipelajari dan dipahami. Oleh karena itu, muncullah sebuah ide melalui program KKNT yang diselenggarakan oleh STIKI Indonesia bersama BNPB mendukung kegiatan merdeka belajar (Kampus Merdeka) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar pada tenaga pendidik, peningkatan kualitas pendidikan adalah hal yang sangat diutamakan untuk menunjang usaha negara dalam mencerdaskan kehidupan bangsa didalamalinea ke-4 Undang-Undang Dasar 1945. untuk mencapai tersebut, maka dibutuhkan kerja sama dengan berbagai pihak (Rerendo, et al, 2021), dengan menerapkan Innovative E-learning Dalam Pembelajaran Secara During Untuk Pemberdayaan Tenaga Pendidik Dalam Bentuk Video Sebagai Sarana Belajar Mengajar Kestudi Kasus: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Belajar Mengajar. Hal ini dilakukan guna membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran during, agar lebih efektif dan kreatif melalui artikel penelitian kami yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Secara During Pada Aplikasi Google Classroom dengan Pemberdayaan Tenaga Pendidik Dalam Bentuk Video Sebagai Sarana Mengajar studi Kasus: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Proses Belajar Mengajar". Jadi dengan dijalankannya program penggunaan aplikasi Google Classroom dan sekaligus pembuatan video pembelajaran interaktif ini (pada setiap bab dimata pelajaran terpilih), akan sangat membantu setiap tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajarannya ke depan atau secara berkelanjutan. Sehingga kami dengan yakin program ini akan sangat membantu seluruh lini pembelajaran disekolah tersebut.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian studi kasus dalam rangkaian KKN tematik dan dijalankan dalam 3 metode tahapan. Adapun 2 tahapan pertama pelaksanaan yang dilakukan bertujuan untuk mencapai indikator sebagaimana ada pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

No	Metode Pelaksanaan	Program Utama	Kegiatan Pendukung
1	Pembuatan Video Interaktif	Program Penyediaan Materi Pembelajaran Interaktif Dari Mata Pelajaran Bahasa Inggris	Mengambil dan mengedit video pembelajaran interkatif, didampingi oleh tenaga pendidik mapel Bahasa Inggris di SMPTK Galang Kasih
2	Penyediaan Kelengkapan Identitas Sekolah	Program Penyediaan Kelengkapan Untuk Akreditasi Sekolah	Mengumpulkan bahan/data yang dapat dijadikan dasaran dalam pembuatan kelengkapan akreditasi SMPTK Galang Kasih

Pada tahapan ini setiap metode pelaksanaan ditentukan untuk membantu terealisasikannya program utama dengan sebaik mungkin dan juga didukung oleh kegiatan-kegiatan lainnya. Dimana pada tahapan sebelumnya, juga telah dilaksanakan program pengenalan (komputer dan aplikasi Google Classroom) oleh penulis lain. Sehingga disusunlah setiap program kegiatan diatas untuk mengoptimalkan hasil program dari penulis sebelumnya.

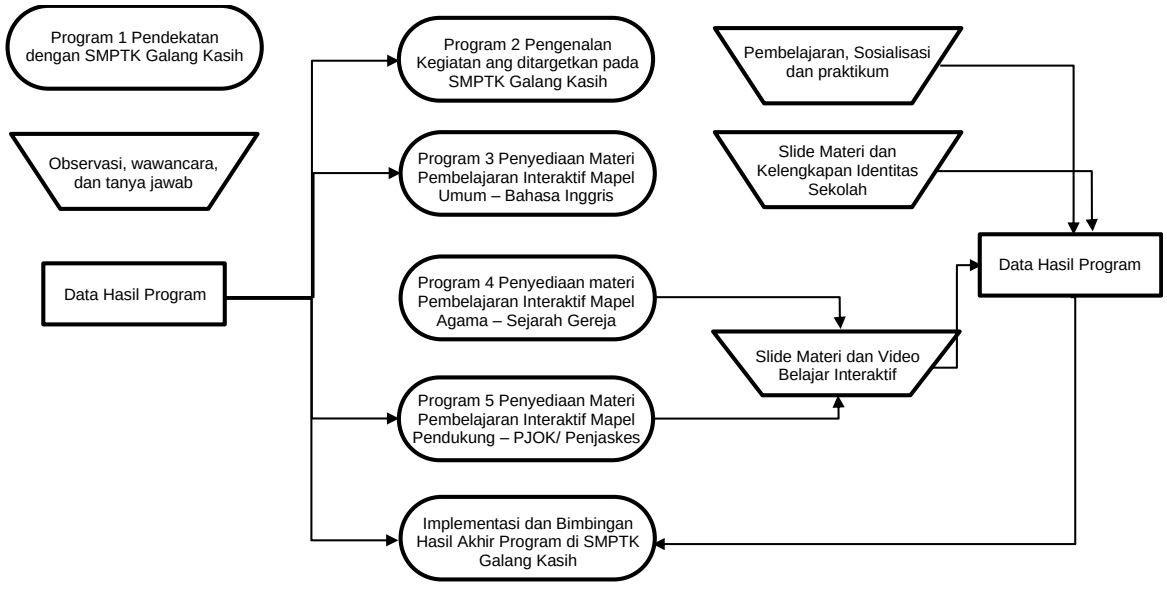
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penulis mengaitkan nilai/data yang didapatkan oleh peneliti/penulis sebelumnya kedalam "Metode Studi Kasus," sehingga mampu menciptakan suatu program baru yakni "Program Penyediaan Materi Pembelajaran Interaktif Dari Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dan Mata Pelajaran Sertifikasi Terpilih. Juga Pelengkapan Identitas Sekolah". Sebagaimana yang dicantumkan pada metode penelitian diatas, terdapat 2 metode pelaksanaan didalam 1 program milik penulis. Untuk mem-

fasilitasi pembelajaran online yang disarankan, penulis memberikan inovasi pembelajaran lainnya berupa pengemasan materi kedalam bentuk slide dan juga video interaktif pada beberapa pelajaran terpilih (hal ini diakibatkan oleh terbenturnya jadwal antara kegiatan lain disekolah dengan kegiatan KKNT ini). Mata Pelajaran yang terpilih dikualifikasikan ke dalam 3 golongan, mulai dari Mata Pelajaran Umum, Mata Pelajaran Agama dan Mata Pelajaran Pendukung.

Program KKN Tematik STIKI Kampus Mengajar ini dilaksanakan utamanya diarea Sekolah Menengah Pertama Teologi Kristen Galang Kasih, yang secara geografis terletak di Desa / Kelurahan Ubung, diwilayah Kecamatan Denpasar Utara dan Kota Denpasar, Bali (beberapa kegiatan pendukung lain dilakukan dirumah penulis). Program KKN Tematik ini dijalankan selama 3 bulan terhitung mulai tanggal 26 Juli sampai dengan 26 September 2021, diwaktu yang disesuaikan dengan jadwal belajar-mengajar disekolah terkait. Sebab pengabdian kepada masyarakat merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah (Setiawan dan Kartini, 2021).

Tenaga pendidik perlu dibantu pada Mata Pelajaran “Bahasa Inggris,” agar para siswa yang awalnya memandang Bahasa Inggris sebagai mapel yang sulit dan membosankan, menjadi mapel yang mudah dan mengasikkan. Saat ini ilmu komunikasi menjadi penentu utama atas kualitas seorang siswa kedepannya, oleh karena itu kami ingin melakukan upaya pengembangan inovasi dalam mapel ini, sebab Bahasa Komunikasi terbesar sekaligus terluas yang digunakan saat ini adalah Bahasa Inggris. Selain itu pe-nulis juga membantu proses akreditasi sekolah (dalam konteks sertifikasi mata pelajaran terpilih) dengan penyediaan media pembelajaran interaktifnya, yakni mata pelajaran Bahasa Bali dan Bahasa Inggris disekolah tersebut.

Prosedur kegiatan secara keseluruhan pada KKN Tematik ini disusun bersama dengan seluruh pihak terkait SMPTK Galang Kasih. Kegiatan KKN Tematik ini diberikan jadwal selama 3 bulan dan didampingi langsung oleh 2 orang tenaga pendidik dalam hal ini disebut “Pembina Lapangan” dari seko-



Gambar 1. Tahapan Penelitian

lah tersebut dan Dosen Pembimbing dari Kampus STIKI Indonesia. Pada KKN Tematik ini program utamanya adalah “Penerapan Pembelajaran Secara Daring Aplikasi Google Classroom Di SMPTK Galang Kasih” dan untuk memaksimalkan program tersebut, disusunlah 5 program pendukung lain yang masing-masing programnya dipimpin oleh mahasiswa yang berbeda-beda (dalam 1 kelompok ini). Susunan program sekaligus tahapan penelitian dari KKNT ini, secara keluruhan dalam satu kelompok dapat dilihat pada Gambar 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Apabila sebelumnya penulis melakukan penentuan dan penyusunan berbagai jenis program dan kegiatan, maka sekarang diperoleh hasil dari setiap program dan kegiatan tersebut, penjabarannya sebagai berikut.

Tabel2 Nama dan Hasil Akhir Setiap Kegiatan

Metode Pelaksanaan	Kegiatan Pendukung
Pembuatan Video Interaktif	
Penyediaan Kelengkapan Identitas Sekolah	

Pertama mengenai pembuatan video pembelajaran interaktif terkait mata pelajaran Bahasa Inggris. Didapatkan informasi dari penelitian sebelumnya, bahwa sebagian besar tenaga pendidik di SMPTK Galang Kasih kurang memahami media pembelajaran online yang ada saat ini. Sehingga mereka melakukan pembelajaran dengan sebagaimana yang sudah disampaikan oleh siswa/i sebelumnya yakni menggunakan whatsapp (grup). Pertama-tama penulis melakukan perangkuman bersama dengan tenaga pendidik terkait materi belajar keseluruhan dikelas 9 untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, kemudian mengemas poin-poin dari rangkuman tersebut. Lalu dijalankanlah program penulis kearah penyediaan video belajar interaktif bersama dengan tenaga pendidik di SMPTK Galang Kasih yang berdasarkan pada rangkuman materi yang sudah dibuat sebelumnya. Dimulai dari pengambilan video penjelasan dari tenaga pendidik terkait, lalu dilakukan editing, revisi sampai ditahap akhir (finishing). Lalu hasil akhir dari seluruh video pembelajaran interaktif ini penulis berikan kepada tenaga pendidik disekolah terkait. Adapun hasil akhir dari video pembelajaran interaktif diatas, dapat digunakan secara berkelanjutan oleh tenaga pendidik untuk bahan ajarannya kedepan (terus-menerus).

Berikutnya mengenai penyediaan kelengkapan identitas sekolah. Sebagaimana informasi dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, bahwa di SMPTK Galang Kasih ini hendak melakukan akteditasi atas sekolahnya. Disini penulis diminta untuk melakukan penyediaan identitas sekolah yang terdiri dari (re)design logo sekolah, pembuatan video bumper logo sekolah dan juga pembuatan video sertifikasi terkait mata pelajaran Bahasa Bali dan Bahasa Inggris yang menargetkan pada seorang tenaga pendidik terpilih. Langkah pertamanya adalah dengan mengumpulkan data/ bahan yang mampu mendukung sekaligus menjadi dasaran bagi penulis untuk

melakukan (re)design logo dan video bumper logo sekolah tadi, lalu dilanjutkan untuk melakukan pengambilan, pengeditan serta finishing akhir (dengan pengawasan dari tenaga pendidik yang bersangkutan) terkait video sertifikasi belajarnya. Adapun hasil akhir dari penyediaan kelengkapan identitas sekolah di atas adalah diharapkan dapat membantu kegiatan akreditasi sekolah dan juga sertifikasi tenaga pendidik yang bersangkutan disekolah tersebut, agar dapat berjalan sebaik dan semaksimal mungkin.

Bersamaan dengan dijalankannya program kerja penulis disini (sebagaimana di atas), dijalankan juga 3 program kerja lainnya dari anggota dikelompok ini, yakni melakukan penyediaan materi pembelajaran interaktif bersama 3 mata pelajaran yang terpilih (sebagaimana yang dijelaskan penulis sebelumnya). Kemudian setelah setiap anggota lain dalam kelompok ini menjalankan semua programnya masing- masing, diperolehlah sebuah hasil yang secara signifikan mampu untuk memberikan perbedaan kinerja belajar di sekolah terkait. Berikut ini tabel yang akan menggambarkan perbedaan belajarnya, lengkap beserta rekomendasi untuk dilanjutkan model belajar yang kami sarankan yakni dengan menggunakan Aplikasi Google Classroom.

Tabel3 Perubahan Bentuk Kinerja Belajar Bagi Siswa/i

Kinerja Belajar	Sebelum Program Dijalankan	Setelah Program Dijalankan	Rekomendasi Kinerja Belajar Baru
Siswa/i membuat tugas			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan
Siswa/i mengumpulkan tugas			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan

Dapat dilihat bahwa program yang kami jalankan memberikan suatu effort yang lebih mempermudah siswa dalam melakukan kinerja belajarnya, mulai dari proses pengerjaan tugas yang awalnya masih manual, berubah kearah pengerjaan tugas digital, yakni menggunakan software Microsoft Word (dll, menyesuaikan) dan kemudian dikumpulkan melalui submit tugas pada aplikasi Google Classroom. Selain itu dapat dikatakan juga bahwa siswa/i disekolah tersebut memperoleh pembelajaran tambahan yakni mengenai pengenalan dasar, sekaligus cara penggunaan perangkat komputer. Adapun informasi yang berhasil kami dapat setelah melakukan evaluasi bersama siswa adalah mereka sangat senang dengan model dan media belajar mereka yang baru (dengan aplikasi Google Classroom) ini, mereka juga mengatakan bahwa metode belajar ini lebih membuat mereka nyaman dalam kegiatan belajar mereka disekolah tersebut. Didapatkan juga informasi hasil peningkatan pemahaman belajar mereka sebagai berikut.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	NilaiA - NilaiB	-20.000	12.145	2.946	-26.244	-13.756	-6.790	16	.000

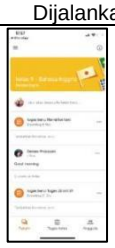
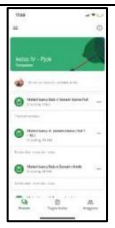
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	NilaiA	58.35	17	15.301	3.711
	NilaiB	78.35	17	9.226	2.238

- H0= Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan postest yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan google classroom sebagai prasarana kegiatan pembelajaran online.
- H1= Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan postest yang artinya ada pengaruh penggunaan google classroom sebagai prasarana kegiatan pembelajaran online.

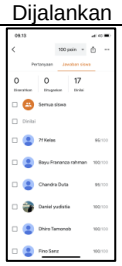
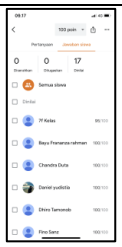
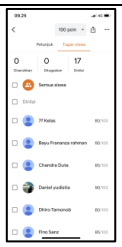
Pengambilan keputusan dalam uji paired sample T-test. Berdasarkan nilai signifikasi hasil output spss adalah sebagai berikut. Nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Tabel4 Perubahan Bentuk Bahan Ajar Dari Tenaga Pendidik

Kinerja Mengajar	Sebelum Program Dijalankan	Setelah Program Dijalankan	Rekomendasi Kinerja Belajar Baru
Pembagian pengumuman / materi / tugas oleh Guru B. Inggris			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan
Pembagian pengumuman / materi / tugas oleh Guru S. Gereja			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan
Pembagian pengumuman / materi / tugas oleh Guru PJOK / Penjaskes			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan

Dari Tabel 4 terlihat bahwa program yang kami jalankan berhasil mempermudah guru dalam melakukan kinerja mengajarnya, yakni pada saat melakukan pembagian pengumuman mengenai proses belajar-mengajarnya ataupun pengumuman lain terkait sekolah, lalu pada saat membagikan materi menjadi lebih efisien baik bagi guru ataupun bagi siswa, karena pada aplikasi Google Classroom ini terdapat keterangan lengkap mulai dari judul, sub judul, isi, bahkan pesan yang ingin disampaikan oleh guru dari setiap materi yang dibagikannya, kemudian pada pembagian tugasnya juga lebih mempermudah guru untuk mengontrol secara otomatis siapa saja yang sudah atau belum mengerjakan tugas dan juga agar siswa lebih mudah melakukan segmentasi antara tugas 1, 2, 3, (dan seterusnya) tugas UTS atau bahkan tugas UAS mereka dari masing-masing mata pelajaran.

Tabel5 Perubahan Bentuk Hasil Belajar Siswa/i Bagi Tenaga Pendidik

Kinerja Mengajar	Sebelum Program Dijalankan	Setelah Program Dijalankan	Rekomendasi Kinerja Belajar Baru
Penilaian tugas sekaligus absensi kehadiran siswa/i oleh Guru B. Inggris			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan
Penilaian tugas sekaligus absensi kehadiran siswa/i oleh Guru S. Gereja			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan
Penilaian tugas sekaligus absensi kehadiran siswa/i oleh Guru PJOK / Penjaskes			Diterima / Dijalankan secara berkelanjutan

Sedangkan pada tabel 5 terlihat bahwa program yang kami jalankan berhasil mempermudah guru dalam melengkapi kinerja mengajarnya, yakni pada saat melakukan penilaian tugas dari setiap siswa/i dimasing-masing mata pelajaran yang mereka emban. Karena pada aplikasi Google Classroom ini, mampu menampilkan secara bersamaan bagaimana bentuk dari hasil tugas setiap siswa/i dan juga guru lebih mudah dalam memberikan nilai atas setiap tugas dari siswa/i (dari tersedianya kolom penilaian tugas yang tersusun secara urut), sebagaimana yang tertampil pada screenshoot diatas. Selain itu aplikasi Google Classroom yang kami sarankan ini, juga berhasil membuat

guru menjadi lebih otomatis dalam melakukan rekapitulasi absensi kehadiran siswa/i dalam setiap kegiatan belajar mengajar dimata pelajarannya masing-masing, yakni hanya dengan melihat tanggal pengumpulan (due date) dari tugas setiap siswa/i nya (berdasarkan waktu pengumpulan tugas yang terlambat atau tidak), sebagaimana yang tertampil pada screenshoot diatas. Penggunaan media digital ini menguatkan penelitian sebelumnya tentang pentingnya literasi digital dalam pembelajaran daring (Rusydiyah et al, 2020).

SIMPULAN

Penelitian studi kasus dalam rankaian KKN Tematik Kampus Mengajar 2021 Sekolah Menengah Pertama Teologi Kristen Galang Kasih, Desa / Kelurahan Ubung, diwilayah Kecamatan Denpasar Utara dan Kota Denpasar-Bali yang diselenggarakan sejak tanggal 26 Juli 2021 s/d 26 September 2021, telah melaksanakan kegiatan utama yang terdiri yang hasilnya adalah: (1) Guru memiliki ketrampilan tambahan berupa melakukan pembelajaran memanfaatkan Google Classroom; (2) Pemanfaatan google Classroom dalam kegiatan pembelajaran membantu Guru dalam proses mengajar secara efektif dan efisien. Guru terbantu dengan fitur-fItur yang ada pada aplikasi berbasis online tesebut.

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, P. W., Putra, P. S. U., Yusa, I. M. M., & Putra, I. N. T. A. (2021). Designing augmented reality sibi sign language as a learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, *1810*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012038

Astari, I. A. G. R. W., & Putra, I. N. T. (2021). Analisis Sistem Informasi Kemdikbud pada SD Negeri 2 Dawan Klod Dengan System Usability Scale. J*IKO (Jurnal Informatika dan Komputer), 4*(1), 23-30. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index

Andriani, N., Suharli, S., & Amalia, R. (2021). Permasalahan Guru dan Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Selama Masa Pandemic Covid-19 (Studi Multi Kasus di SD Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Profesi Keguruan, 7*(2), 185-189.

Fahadah, S. E., Nurika, N., & Lutfiyah, F. (2021). Penerapan PjBL (Project Based Learning) Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Profesi Keguruan, 7*(2), 198-208.

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks (Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia), 3*(2), 8-12.

Kartini, K. S., Tri, N., & Putra, A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*, 12–19.

Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Widiyaningsih, N. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(2), 43–52. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index

Ponisih, P. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Parikan Dengan Model Cermin Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 11 Purworejo Tahun Pelajaran 2019/2020. J*urnal Profesi Keguruan, 7*(2), 178-184.

Rerendo, E. F., Pangesti, G. D., Mukarromah, N. A. A., Putri, V., Zulkardi, Z., & Sari, N. (2021). Peningkatan Keprofesionalan Guru Matematika Selama Pandemi Melalui Pelatihan dan Pembinaan Guru. *Jurnal Profesi Keguruan, 7*(2), 156-166.

Rusydiyah, E. F., Purwati, E., & Prabowo, A. (2020). How to use digital literacy as a learning resource for teacher candidates in Indonesia*. Cakrawala Pendidikan, 39*(2), 305-318.

Setiawan, P.D; Kartini, K.S. I. N. T. A. P. (2021). Sosialisasi Video Animasi 2D Tentang Pengenalan Penggunaan Styrofoam Dan Bahan Alami Dalam Pembuatan Ogoh-Ogoh. *Jurnal Widya Laksmi*, *1*(1), 31–36.