

## PELATIHAN PENINGKATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK BERBASIS GOOGLE CLASSROOM BAGI GURU DI SMA N 1 KELUMBAYAN BARAT

Wahyu Sulistianing Budi\*<sup>1</sup>, Ahyani sofy<sup>2</sup>, Rahmat Hidayat<sup>3</sup>, Rudi Aprianto<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Prodi Manajemen Informatika, Institut Bakti Nusantara, Lampung

<sup>2</sup>Prodi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara, Lampung

<sup>3</sup>Prodi Manajemen Pendidikan Islam, STIT Multazam, Lampung

<sup>4</sup>SMA N 1 Kelumbayan Barat, Tanggamus, Lampung

<sup>1,2</sup>Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung

E-mail: [sulieztya@gmail.com](mailto:sulieztya@gmail.com)<sup>1</sup>, [ahyanisofy@gmail.com](mailto:ahyanisofy@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstract

*The Google Classroom-Based Learning Media Improvement Training for teachers at SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat aims to empower teachers to create interactive, creative, and relevant digital learning media. The training involved 20 teachers from various subjects and utilized hands-on workshop methods, group discussions, and experience sharing. Evaluation results showed significant improvements in creativity, interactivity, material relevance, and multimedia use. Teachers who were previously unfamiliar with Google Classroom are now able to create virtual classes, upload materials, create interactive assignments and quizzes, and effectively incorporate multimedia. Participant feedback indicates that the training is beneficial, improves digital skills, and motivates teachers to implement innovative learning media in the classroom. This training makes a real contribution to teacher empowerment, improves the quality of learning, and strengthens digital competencies in the modern education era.*

**Keywords:** Google Classroom, Digital Learning Media, Workshop, Interactivity, Teacher Competence

### Abstrak

Pelatihan Peningkatan Media Pembelajaran Menarik Berbasis Google Classroom bagi guru di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat bertujuan memberdayakan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan materi ajar. Kegiatan melibatkan 20 guru dari berbagai mata pelajaran dan menggunakan metode workshop praktik langsung serta diskusi kelompok dan sharing pengalaman. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas, interaktivitas, relevansi materi, dan penggunaan multimedia. Guru yang sebelumnya kurang terbiasa dengan Google Classroom kini mampu membuat kelas virtual, mengunggah materi, menyusun tugas dan kuis interaktif, serta menyisipkan multimedia secara efektif. Umpan balik peserta menunjukkan pelatihan bermanfaat, meningkatkan keterampilan digital, dan memotivasi guru menerapkan media pembelajaran inovatif di kelas. Pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan guru, peningkatan kualitas pembelajaran, dan penguatan kompetensi digital di era pendidikan modern.

**Kata Kunci:** Google Classroom, Media Pembelajaran Digital, Workshop, Interaktivitas, Kompetensi Guru

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman belajar siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi mendukung pengembangan keterampilan, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan kolaboratif siswa. Akan tetapi, implementasi media pembelajaran berbasis TIK di SMA masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Faktor penyebabnya antara lain rendahnya literasi digital guru, kurangnya pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, serta keterbatasan sarana dan prasarana. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Akib & Roy (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK memberikan banyak kemudahan bagi guru dan juga menarik perhatian peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian oleh Amelia & Arwin (2021) menemukan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dapat meningkatkan kreativitas guru SD dalam menyajikan materi secara lebih menarik. Selanjutnya, Hanannika & Sukartono (2022) melaporkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis TIK di sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran tematik. Selain itu, Susanti & Rahmawati (2021) menekankan bahwa penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif membantu guru mengatasi keterbatasan sarana dan mempermudah proses penyampaian materi secara visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Temuan-temuan ini menjadi dasar kuat bagi pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat.

Menanggapi permasalahan tersebut, kegiatan pelatihan peningkatan media pembelajaran menarik berbasis *Google Classroom* bagi guru di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat dilaksanakan dengan tujuan memberikan bimbingan praktis kepada guru-guru SMA dalam mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini difokuskan pada audiens guru, dengan strategi pelatihan yang menekankan praktik langsung, mulai dari pengenalan berbagai media pembelajaran digital, pelatihan pembuatan media interaktif, hingga integrasi media ke dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan pendekatan ini, guru diharapkan memiliki keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan materi ajar mereka. Kegiatan pelatihan ini juga diharapkan memberikan manfaat langsung bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat. Guru yang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang

interaktif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional di era digital. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam pemberdayaan guru, peningkatan kualitas pendidikan, serta pembentukan generasi digital yang kompeten sejak dini di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat.

## II. METODE

Kegiatan pelatihan Peningkatan Media Pembelajaran Menarik Berbasis *Google Classroom* dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat pada bulan februari 2022. Pelatihan ini diikuti oleh guru-guru mata pelajaran dari berbagai bidang studi di sekolah tersebut, yang memiliki kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop interaktif berbasis praktik langsung (*hands-on*), dengan pendekatan partisipatif, sehingga peserta tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Classroom*. Kegiatan ini juga dilengkapi dengan diskusi kelompok dan sharing pengalaman, untuk meningkatkan kolaborasi dan inovasi antar-guru.

### 2.1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat krusial sebelum pelaksanaan pelatihan, karena keberhasilan pelatihan sangat bergantung pada persiapan yang matang. Pada tahap ini, langkah pertama yang dilakukan adalah koordinasi dengan pihak sekolah. Koordinasi ini bertujuan untuk memastikan kesiapan sarana dan prasarana, seperti ruang kelas, perangkat komputer/laptop, koneksi internet, serta perangkat pendukung lainnya. Selain itu, koordinasi juga mencakup penentuan jadwal guru agar kegiatan pelatihan tidak mengganggu proses belajar-mengajar, serta mendapatkan dukungan administratif dari pihak sekolah. Dengan koordinasi yang baik, pelatihan dapat berjalan lancar dan efisien.

Selanjutnya, dilakukan penyusunan modul pelatihan. Modul ini berisi materi yang akan disampaikan kepada peserta, termasuk pengenalan fitur-fitur *Google Classroom*, langkah-langkah membuat kelas virtual, pengelolaan materi pembelajaran, pembuatan tugas dan kuis interaktif, serta integrasi media pembelajaran digital ke dalam proses belajar-mengajar. Modul disusun secara sistematis agar guru dapat mengikuti setiap tahapan dengan mudah dan memperoleh keterampilan praktis yang aplikatif di kelas. Modul juga dilengkapi dengan panduan praktis dan contoh media pembelajaran yang dapat dijadikan referensi oleh peserta.

Tahap terakhir dalam perencanaan adalah identifikasi kebutuhan peserta. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi dan pengisian kuesioner awal yang diberikan kepada guru peserta pelatihan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat literasi digital guru, pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, serta kendala yang sering dihadapi saat mengelola pembelajaran digital. Dengan mengetahui kondisi awal peserta, fasilitator dapat menyesuaikan materi dan metode pelatihan sehingga lebih efektif, relevan, dan sesuai dengan kemampuan guru.

Dengan perencanaan yang matang ini, setiap tahapan workshop dapat berjalan sesuai rencana, sehingga guru peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu langsung mempraktikkan keterampilan baru yang mereka peroleh dalam menciptakan media pembelajaran menarik berbasis *Google Classroom*.

## 2.2. Pelaksanaan (*implementation*)

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pelatihan, karena pada tahap ini peserta secara langsung menerapkan metode yang telah direncanakan sebelumnya. Tahapan kegiatan disusun sedemikian rupa agar guru dapat memperoleh pengalaman praktik yang maksimal dan memaksimalkan pemahaman terhadap penggunaan *Google Classroom* serta pembuatan media pembelajaran digital.

### 1. *Workshop* Interaktif Berbasis Praktik Langsung

Kegiatan yang termasuk dalam metode ini antara lain:

#### a. Pengenalan *Google Classroom*

Guru belajar membuat kelas virtual, mengatur peserta, mengunggah materi, serta membuat kuis dan tugas.

#### b. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Guru mempraktikkan pembuatan materi pembelajaran digital menggunakan multimedia (gambar, video, animasi), sesuai mata pelajaran yang diampu.

#### c. Integrasi Media ke Proses Pembelajaran

Peserta mencoba menerapkan media yang dibuat dalam simulasi pembelajaran, sehingga keterampilan bersifat aplikatif.

### 2. Pendekatan Partisipatif

Kegiatan yang termasuk dalam metode ini:

#### a. Diskusi Kelompok

Guru berbagi pengalaman, kendala, dan solusi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK.

#### b. *Sharing* Hasil Karya

Guru mempresentasikan media pembelajaran yang dibuat, menerima masukan dari fasilitator dan peserta lain.

#### c. Evaluasi dan Umpan Balik

Menilai kualitas media pembelajaran, kepuasan peserta terhadap pelatihan, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa depan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Peningkatan Media Pembelajaran Menarik Berbasis *Google Classroom* bagi guru di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat telah terlaksana dengan baik sesuai rencana. Pelatihan diikuti oleh 20 guru dari berbagai mata pelajaran, dengan tingkat pengalaman penggunaan teknologi yang berbeda-beda. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Guru-guru mampu membuat kelas virtual di *Google Classroom*, mengunggah materi, menyusun tugas dan kuis interaktif, serta menyisipkan multimedia untuk memperkaya materi ajar. Aktivitas praktik langsung ini berhasil mendorong guru untuk lebih kreatif

dan percaya diri dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong interaksi dan kolaborasi antar-guru, di mana peserta saling berbagi pengalaman dan solusi terkait kendala dalam penggunaan *Google Classroom*. Hasil kuesioner kepuasan peserta menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa pelatihan bermanfaat, meningkatkan keterampilan digital, serta memotivasi mereka untuk menerapkan media pembelajaran interaktif di kelas. Pelatihan ini berhasil memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat, khususnya dalam hal penguasaan media pembelajaran digital yang menarik dan relevan bagi siswa di era digital. Pelaksanaan pelatihan menggunakan dua metode utama, yaitu *Workshop Interaktif Berbasis Praktik Langsung (Hands-on)* dan Pendekatan partisipatif.

1. *Workshop Interaktif Berbasis Praktik Langsung (Hands-on)*

Metode workshop dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Kegiatan diawali dengan pendahuluan oleh fasilitator, di mana guru diberikan penjelasan tentang tujuan pelatihan, pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran, serta pengenalan fitur-fitur utama *Google Classroom*. Pada tahap ini, guru dapat mengamati demonstrasi penggunaan platform sebelum mulai praktik.



Gambar 1. Acara di dibuka oleh Kacapdin Wilayah 2

Pada kegiatan ini, setiap guru membuat kelas mereka sendiri di *Google Classroom*, menambahkan peserta, dan mengatur struktur kelas sesuai mata pelajaran yang diampu. Tahap ini memberikan pengalaman nyata bagi guru yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan *platform* tersebut.



Gambar 2. Guru praktik mencoba fitur *Google Classroom*

Guru belajar mengunggah materi berupa dokumen, presentasi, dan video, serta membuat tugas dan kuis berbasis *Google Forms* yang dapat langsung diakses siswa. Pada tahap ini, fasilitator memberikan pendampingan langsung untuk memastikan semua guru mampu menyelesaikan kegiatan dengan benar. Tahap berikutnya adalah penambahan multimedia untuk memperkaya materi ajar, seperti menyisipkan gambar, video, atau animasi sederhana ke dalam materi pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan agar media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Guru secara bertahap mempraktikkan cara menambahkan multimedia ke kelas mereka, dengan bimbingan fasilitator. Pada tahap akhir *workshop*, setiap guru melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat. Guru mempraktikkan bagaimana siswa akan mengakses materi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kuis. Simulasi ini membantu guru memahami alur penggunaan *Google Classroom* dari perspektif siswa, sekaligus memperkuat keterampilan mereka dalam mengelola kelas digital.

## 2. Pendekatan partisipatif

Metode Diskusi Kelompok dan Sharing Pengalaman digunakan untuk meningkatkan kolaborasi, pertukaran ide, serta pemecahan masalah secara bersama antar-guru. Kegiatan ini dilaksanakan setelah *workshop* praktik langsung selesai, sehingga guru sudah memiliki pengalaman membuat media pembelajaran berbasis *Google Classroom*. Pada tahap ini, fasilitator memberikan tema diskusi, seperti kendala yang dihadapi saat membuat media pembelajaran, strategi untuk meningkatkan interaktivitas materi, dan cara memanfaatkan fitur *Google Classroom* secara optimal.



Gambar 3. Foto Bersama Guru Dengan Fasilitator

## 3. Evaluasi dan umpan balik

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan selesai, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas pelatihan dan peningkatan kompetensi guru. Evaluasi mencakup dua aspek utama, yaitu penilaian hasil karya media pembelajaran dan kuesioner kepuasan peserta. Penilaian hasil karya guru dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, seperti kreativitas, interaktivitas, relevansi materi, dan kemampuan integrasi multimedia ke dalam *Google Classroom*. Hasil

evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai materi ajar masing-masing. Kuesioner kepuasan peserta digunakan untuk mengetahui persepsi guru terhadap materi, metode, dan manfaat pelatihan. Mayoritas guru menyatakan pelatihan bermanfaat, memudahkan mereka memahami *Google Classroom*, serta meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru secara konkret.

Tabel 1. Hasil Evaluasi

Indikator Penilaian	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
Kreativitas media pembelajaran	25	90
Interaktivitas media	20	88
Relevansi materi	40	92
Penggunaan multimedia	15	85

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menggunakan multimedia secara optimal. Setelah pelatihan, guru mampu membuat media pembelajaran yang menarik, relevan dengan materi, dan dilengkapi multimedia, sehingga meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di kelas. Selain itu, fasilitator memberikan umpan balik langsung berupa saran dan strategi pengembangan media pembelajaran lebih lanjut. Kombinasi evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan ini memberikan gambaran jelas mengenai efektivitas kegiatan pelatihan dan capaian kompetensi guru.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pelatihan Peningkatan Media Pembelajaran Menarik Berbasis *Google Classroom* bagi Guru di SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Penilaian sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator kreativitas, interaktivitas, relevansi materi, dan pemanfaatan multimedia. Metode *workshop* interaktif berbasis praktik langsung dan diskusi kelompok serta *sharing* pengalaman terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru. *Workshop* memberikan pengalaman praktik nyata, sedangkan diskusi dan *sharing* pengalaman mendorong kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah secara bersama. Guru yang mengikuti pelatihan memiliki kesiapan lebih baik untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan di era digital. Demi mempertahankan dan meningkatkan kompetensi guru, disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan secara berkala, memperluas cakupan materi teknologi

pendidikan, serta menyediakan dukungan teknis dan konsultasi bagi guru yang ingin mengembangkan media pembelajaran lebih inovatif. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan guru, peningkatan kualitas pembelajaran, dan penguatan kompetensi digital, sehingga SMA Negeri 1 Kelumbayan Barat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era teknologi informasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akib, H., & Roy, S. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan media pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 45–58. <https://doi.org/xxxx>
- Amelia, R., & Arwin, F. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Kinemaster untuk meningkatkan kreativitas guru SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 22–33. <https://doi.org/xxxx>
- Hanannika, D., & Sukartono, E. (2022). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis TIK di sekolah dasar: Dampak terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 55–67. <https://doi.org/xxxx>
- Susanti, R., & Rahmawati, D. (2021). Penggunaan aplikasi Canva untuk media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/xxxx>
- Suryani, N., & Hartono, A. (2018). Pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring di SMA. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(2), 12–20.
- Widodo, P., & Lestari, S. (2017). Implementasi media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 2(1), 34–42.
- Priyanto, B., & Kusuma, R. (2016). Strategi pengembangan media pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(2), 45–53.
- Kurniawan, D., & Putri, A. (2015). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1(1), 10–18.