

**LAPORAN AKHIR**  
**PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

MANDIRI



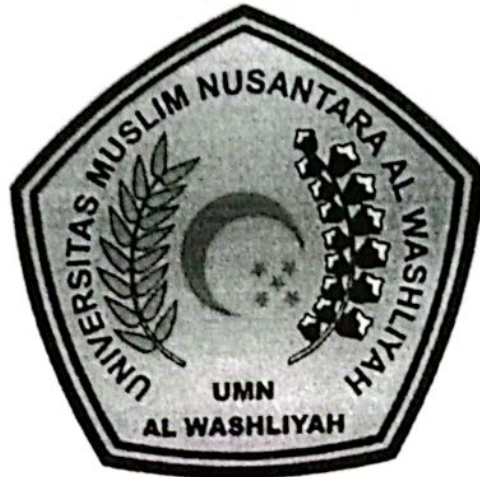
**PKM INOVASI PEMBELAJARAN GOOGLE MEET**  
**(VIDIO PEMBELAJARAN) DI SD PAB – 34 PATUMBAK**

Ketua : Rahmat Kartolo., M.Pd., Ph.D  
NIDN : 0116036601  
Anggota 1 : Yugi Diraga Prawiyata.,S.Pd.,M.Hum  
NIDN : 0105128601  
Anggota 2 : Novia Fransiska  
NPM : 191214009

Dibiayai oleh Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Pengabdian Bagi Dosen Tahun Anggaran 2020 sesuai dengan Surat Perjanjian Pendanaan Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat Nomor: 143a/LP2M-UMNAW/C.12/2020

**UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA (UMN) AL-WASHLIYAH**  
**DESEMBER**  
**TAHUN 2020**

**LAPORAN AKHIR  
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PKM INOVASI PEMBELAJARAN GOOGLE MEET  
(VIDIO PEMBELAJARAN) DI SD PAB – 34 PATUMBAK**

Ketua : Rahmat Kartolo., M.Pd., Ph.D  
NIDN : 0116036601  
Anggota 1 : Yugi Diraga Prawiyata., S.Pd., M.Hum  
NIDN : 0105128601  
Anggota 2 : Novia Fransiska  
NPM : 191214009

Dibiayai oleh Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Pengabdian Bagi Dosen Tahun Anggaran 2020 sesuai dengan Surat Perjanjian Pendanaan Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat Nomor: 143a/LP2M-UMNAW/C.12/2020

**UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA (UMN) AL-WASHLIYAH  
DESEMBER  
TAHUN 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**Program Kemitraan Masyarakat**

Judul Pengabdian

**PKM INOVASI PEMBELAJARAN GOOGLE MEET  
(VIDIO PEMBELAJARAN) DI SD PAB -- 34 PATUMBAK**

Ketua Pengabdian

- a. Nama Lengkap : Rahmat, Kartolo, S.Pd, M.Pd, Ph.D
- b. NIDN : 0116036601
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- e. Nomor Hp/Surel : 081361600545

Anggota Pengabdian (1)

- a. Nama Lengkap : Yugi Diraga Prawiyata, S.Pd, M.Hum
- b. NIDN : 0105128601
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
- e.

Anggota Pengabdian (2)

- a. Nama Lengkap : NOVIA FRANSISKA
- b. NIDN/NPM : 191214009
- c. Jabatan Fungsional : Mahasiswa
- d. Program Studi : Bahasa Indonesia
- Lama Pengabdian : 6 Bulan

Keseluruhan

Usulan Pengabdian : 1

Tahun ke-

Biaya Pengabdian

- diusulkan ke DRPM : Rp.
- dana internal PT : Rp.
- dana Mandiri : Rp 2.000.000,00

Biaya Pengabdian : Rp.

Keseluruhan

Mengetahui

Dekan FKIP UMN Al Washliyah

Medan, 12 Desember 2020

Ketua Pengabdian

(Des Saiful Bahri, M.Si)  
NIP 1967031719921005

(Rahmat, Kartolo, S.Pd, M.Pd, Ph.D)  
NIDN:

Ketua LP2M UMN Al Washliyah

(Sutikno, S.Pd, M.Pd, Ph.D)  
NIDN, 0110098104

## RINGKASAN

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Hal tersebut juga berpengaruh pada sekolah yang menjadi mitra. Maka penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Google Meet* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) melatih guru menggunakan TIK, (3) melatih kreativitas guru dan (4) melatih dan membimbing guru menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran. Target luaran guru dapat membuat media pembelajaran *Geogoolle Classroom* sendiri dan buku panduan penggunaan aplikasi sehingga proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahapan, yaitu (1) pendahuluan, (2) sosialisasi dan audiensi, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra pengabdian PKM ini adalah SD PAB 34 Patumbak Deliserdang.

**Kata Kunci :** *Google Meet*, Media, Pembelajaran.

## PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan pengabdian masyarakat ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Proposal pengabdian masyarakat ini berjudul *"Inovasi Pembelajaran Google Meet (Vidio Pembelajaran) di SD PAB-34 Patumbak"* disusun untuk memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang merupakan salah satu kewajiban staf pengajar di Universitas Muslim Nusantara Al-WashliyahMedan. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Hardi Mulyono, S.E., M. AP. selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara Al-WashliyahMedan.
2. Bapak Dr H Firmansyah, M.Si, selaku Wakil Rektor Universitas Muslim Nusantara Al-WashliyahMedan.
3. Bapak Sutikno, M.Pd., Ph.D. selaku Ketua LP2M Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.
4. Bapak Drs. Samsul Bahri, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UMN Al Washliyah Medan
5. Ibu Sri Mulyani, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SD PAB 34 Patumbak Deliserdang.
6. Rekan-rekan kerja yang telah bersedia membantu dalam penyelesaian pengabdian masyarakat ini .

Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan laporan pengabdian masyarakat ini. Semoga laporan akhir pengabdian masyarakat ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu bagi pembaca dan dunia pendidikan. Amin.

Medan, Desember 2020

Tim Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>RINGKASAN</b>	<b>ii</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Kondisi Mitra	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
<b>BAB II TUJUAN DAN SASARAN</b>	<b>3</b>
2.1 Tujuan Kegiatan	3
2.2 Sasaran Kegiatan	3
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b>	<b>4</b>
<b>BAB IV LUARAN YANG DICAPAI</b>	<b>9</b>
<b>BAB V MANFAAT YANG DIPEROLEH</b>	<b>10</b>
5.1 Hasil Yang Dilakukan Kepada Mitra	10
5.2 Dampak Yang Diterima Mitra	10
5.3 Kontribusi Mitra	11
<b>BAB VI FAKTOR PENGHAMBAT DAN KENDALA</b>	<b>12</b>
6.1 Faktor Yang Menghambat	12
6.2 Faktor Yang Mendukung	12
6.3 Solusi Dan Tindakan Selanjutnya	12
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>14</b>
7.1 Simpulan	14
7.2 Saran	14
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>15</b>
Lampiran	
Lampiran 1. Absensi Kegiatan	
Lampiran 2. Foto Kegiatan	

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1. SD PAB 34 Patumbak.....
- Gambar 1.2. Tampilan Google Meet versi Desktop.....

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Kondisi Mitra

SD Swasta PAB 34 terletak di jalan Pertahanan Patumbak II Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Jarak SD Swasta PAB 34 Patumbak ke Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al-Washliyah adalah 0 km.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah di SD Swasta PAB 34 Patumbak diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah tersebut ada 12 orang dan jumlah ruang kelas sebanyak 6, Ruang laboratorium 0 serta 2 ruang perpustakaan. Kurikulum yang digunakan pada adalah SD Swasta PAB 34 Patumbak Medan K.13. Proses kegiatan belajar mengajar di laksanakan pada pagi hari dimana siswa masuk pukul 07.15 WIB dan pulang pukul 13.00 WIB. Siswa/siswi SD Swasta PAB 34 Patumbak berjumlah 381 orang. Mayoritas penduduk masih pada taraf ekonomi rendah dimana masih banyak orang tua siswa yang bekerja menjadi tukang becak dan usaha kecil di sekitar jalan pertahanan Patumbak.

Terdapatnya beberapa kendala di SD Swasta PAB 34 Patumbak diantaranya adalah guru belum mempunyai banyak pengetahuan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya untuk merancang lembar kerja peserta didik (LKPD). Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman tentang LKPD tersebut. Lembar kerja siswa yang digunakan masih kurang menarik yaitu hanya berupa soal – soal tanpa adanya desain yang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu penunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran adalah keaktifan atau kegiatan disaat proses pembelajaran berlangsung. Richard Lesh dan kawan – kawan (Scott A. Chamberlin, 2017) menunjukan aktivitas peserta didik dapat dimunculkan ketika belajar dengan menggunakan *Model Google Meet*. Dalam *Model Google Meet* kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian suatu masalah untuk menghasilkan model pembelajaran daring yang akan digunakan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran.



Pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa pasif, karena hanya menerima materi, aktivitas seperti ini akan membuat siswa hanya mengingat dan menghafal. Siswa akan cenderung mengingat rumus saja tanpa mengetahui konsep dari materi tersebut. Maka perlu bagi guru untuk menggunakan perangkat yang tepat dalam pembelajaran.



*Gambar 1. SD PAB 34 PATUMBAK DELISERDANG*

## 1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi dapat diidentifikasi ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu sebagai berikut :

- Pengetahuan guru tentang perangkat pembelajaran khususnya Lembar Kerja Peserta didik ( LKPD ) masih kurang
- Guru jarang menggunakan atau membuat LKPD dengan karya sendiri
- Guru beranggapan membuat LKPD itu sulit dan masih menggunakan LKPD dari penerbit tertentu, bukan dari karya sendiri

## **BAB II TUJUAN DAN SASARAN**

### **2.1 Tujuan Kegiatan**

Tujuan kegiatan dari pengabdian yang telah dilakukan adalah :

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan menyusun rancangan pembelajaran.
2. Memberikan pelatihan sebagai sarana untuk memfasilitasi guru – guru dalam mengembangkan pengetahuan tentang pengembangan perangkat pembelajaran khususnya dalam merancang LKPD.
3. Perangkat Pembelajaran dalam bentuk Google Meet merupakan salah satu perangkat yang dapat digunakan guru untuk membuat lembar kerja peserta didik yang lebih menarik dan bisa membuat peserta didik mandiri dan aktif dalam pembelajaran.

### **2.2 Sasaran Kegiatan**

Sasaran pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Guru mendapatkan informasi tentang perangkat pembelajaran
2. Guru dapat mengembangkan perangkat pembelajaran
3. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang lembar kerja peserta didik (LKPD)

## BAB III METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan ini berupa pemberian informasi kepada guru-guru mengenai aplikasi Google Meet sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran lalu mencotohkannya dan guru-guru ikut mensimulasikannya. Berikut tahapannya :

### 3.1 Tahapan Persiapan meliputi

- a. Survei
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran

### 3.2 Tahap Pelaksanaan

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru-guru mengenai aplikasi Google Meet untuk dibaca dan diikuti serta dipraktikan oleh guru.

### 3.3 Metode Pelatihan

Untuk melakukan kegiatan tersebut maka metode yang digunakan adalah :

#### a. Metode ceramah

Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada guru SD PAB 34 Patumbak, bagaimana metode Google Meet digunakan dalam proses pembelajaran daring.

#### b. Metode Tanya Jawab

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan tentang penggunaan dan penyampaian aplikasi Google Meet saat mensimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. adapun materi yang disampaikan adalah :

#### 1. *Pengenalan Google Meet*

Pandemi Covid-19 yang semakin merebak di Indonesia saat ini memberi perubahan besar dalam kehidupan. Salah satunya pada aktivitas belajar mengajar. Aktivitas kelas tatap muka ditiadakan di semua sekolah dan perguruan tinggi. Pembelajaran daring dengan aplikasi video konferensi pun menjadi solusi. Salah satunya Google Meet yang merupakan fitur premium dari software video conferencing Google. Google Meet juga dikenal sebagai Google G Suite for Education. Google Meet merupakan salah satu fitur dari Google yang bisa dimanfaatkan untuk work from home saat social distancing untuk mencegah penyebaran virus corona COVID-19 di Indonesia. Google Meet (Hangouts Meet/Meet) adalah salah satu aplikasi atau software yang dapat dimanfaatkan untuk tetap produktif dalam bekerja meski dilakukan dari rumah. Perangkat lunak ini merupakan sebuah aplikasi konferensi percakapan video secara online. Ini adalah

versi lain dari Google Hangouts yang dikhususkan untuk bisnis dari semua ukuran. Google Meet sangat berperan penting dalam kegiatan belajar. Apalagi penggunaannya mudah, tidak perlu di download sangat membantu mengurangi ruang penyimpanan pada smartphone. Berikut contoh tampilan dari Google Meet versi desktop.



Gambar 2. Tampilan Google Meet versi Desktop

## 2. Penggunaan Google Meet Melalui Komputer Desktop atau Laptop

### a. Search Google Meet pada kolom pencarian

Untuk mendapatkan aplikasi ini maka Anda harus mencari Google Meet di pencarian Google. Secara langsung Anda akan diantarkan ke situs tersebut. Di sana ada beberapa menu yang bisa Anda gunakan sebelum memulai pertemuan.

### b. Masuk akun atau buat akun

Setelah Anda berada di dalam beranda, cobalah untuk masuk menggunakan akun yang sudah dimiliki di Google Meet. Jika Anda belum pernah membuat akun, maka bisa menggunakan semua akun yang terhubung ke Google.

### c. Klik join atau start meeting

Sebelum melakukan meeting, klik Join atau Start Meeting pada menu. Di sini Anda bisa mendapatkan meeting ID atau identitas untuk melakukan meeting. Secara langsung bisa mendapatkan password kemudian linknya.

### d. Tuliskan judul pada meeting

Anda bisa menambahkan judul pada meeting yang sedang atau akan dilakukan. Secara langsung judul tersebut bisa dilihat oleh para peserta meeting. Cara ini adalah untuk memudahkan siapapun agar mengetahui siapa yang melakukan undangan kemudian perihal meeting.

- e. Berikan akses untuk izin mikrofon dan kamera

Cara menggunakan Google Meet yang selanjutnya adalah melakukan setting pada mikrofon dan kamera. Sama seperti aplikasi lainnya, Anda bisa melakukan cek pada kamera atau mikrofon jika memang sudah sesuai dengan settingan. Tanpa memberikan izin atau akses pada kedua bagian ini maka meeting tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

### 3. *Penggunaan Google Meet Melalui Melalui Smartphone*

- a. Download aplikasi di Android atau iOS

Google Meet bisa digunakan di mana saja dan kapan saja. Ketika Anda tidak memiliki laptop atau PC maka bisa mendapatkannya melalui smartphone. Anda hanya perlu mendownload di App Store atau Play Store perangkat Android dan iOS sudah bisa menggunakan aplikasi buatan Google ini.

- b. Lakukan proses signup atau sign in

Setelah Anda mendapatkan aplikasinya maka hanya perlu melakukan proses signup atau sign in langsung di aplikasi. Gunakan akun yang sudah ada atau buat akun baru dengan menggunakan sinkronisasi Google. Secara langsung Anda bisa masuk dan menggunakan fitur yang disediakan oleh Google Meet.

- c. Lakukan pilihan meeting

Cara mendapatkan Google Meet memang mudah di lakukan. Untuk memulai meeting maka Anda hanya perlu mengklik ikon '+' yang ada di bagian pojok kanan bawah. Setelah itu pilih New Video Call maka Anda bisa langsung menjadi host di sebuah meeting.

- d. Tambahkan partisipan

Untuk menambahkan partisipan Ketika meeting maka Anda bisa menghubungkan langsung nomor HP peserta atau Email pesertanya. Jika Anda ingin join atau gabung meeting maka bisa melakukan login dengan link dan password yang disediakan.

#### 4. *Cara Memulai Google Meet*

##### a. Klik join now atau present

Untuk Anda yang menjadi host Ketika meeting maka bisa menekan tombol present. Artinya, Anda bisa memulai untuk melakukan meeting dan mengundang peserta lainnya. Bagikan link kemudian password untuk join meeting kepada peserta meeting lainnya. Menu join now adalah cara untuk bergabung dengan meeting yang telah dibuat atau berlangsung. Anda akan mendapatkan link kemudian password untuk melakukan meeting. Ketika bergabung Anda akan berada dalam room dan bisa melakukan percakapan secara langsung.

##### b. Berikan link untuk join pada peserta lain

Jika Anda menjadi host dalam meeting maka bisa membagikan link kepada peserta lainnya. Secara langsung peserta akan masuk ke dalam room yang dibuat dan hanya perlu memasukkan password.

#### 5. *Fitur-Fitur yang Dimiliki oleh Google Meet*

##### a. Video atau audio call online.

Siapapun bisa melakukan berbagai kegiatan dari mulai yang sederhana hingga pokok dengan Google. Seperti layanan Google Meet yang diberikan oleh Google saat ini Ketika Anda bisa melakukan panggilan video atau audio call secara real time dengan mudah. Bisa dijadikan sebagai sarana untuk melakukan meeting Ketika sedang Work from Home.

##### b. Sinkronisasi dengan G-Suite.

Fitur lain dari Google Meet yang belum tentu dimiliki oleh aplikasi lainnya adalah sinkronisasi akun. Ketika akun Anda bisa langsung disinkronisasikan oleh Google. Login atau membuat akun dengan akun yang telah tersedia di Google.

##### c. Berbagi layar

Kemudahan melakukan presentasi secara online bisa dilakukan menggunakan Google Meet. Saat ini Anda bisa melakukan bagi layar dengan mudah sehingga presentasi bisa tetap berjalan. Ketika Anda akan melakukan berbagi layar semua peserta meeting bisa dengan mudah melihat layar yang ditampilkan.

## 6. Kelebihan Google Meet

- a. Bisa menampung lebih dari 250 peserta ketika melakukan meeting
- b. Tersedia fitur video call dan audio call secara gratis
- c. Terhubung langsung dengan G-Suite atau akun Google yang digunakan oleh pengguna
- d. Melakukan meeting secara real time
- e. Anda bisa dengan mudah membagikan layar dan melakukan presentasi
- f. Proses pengguna sudah dipastikan aman oleh Google sebagai penyedia layanan sekaligus developer Google Meet

## 7. Kekurangan Google Meet

- a. Ketika perekaman meeting teks yang dituliskan biasanya akan hilang
- b. Perekaman sangat terbatas
- c. Tidak ada fitur untuk mengganti background agar tampilan layar lebih baik
- d. Merupakan aplikasi yang berbayar

### 3.4. Evaluasi

Evaluasi dengan menerapkan WFH (Work from Home) bisa menjadi lebih mudah ketika guru sudah memahami cara pakai Google Meet. Terdapat banyak fitur dan kelebihan lainnya yang bisa guru dapatkan. Bahkan semenjak pandemi Covid-19 Google Meet bisa digunakan secara gratis oleh para pebisnis dan pegawai karena sedang dilakukan WFH.

## BAB IV LUARAN YANG DICAPAI

Adapun Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut

1. Bertambahnya pengetahuan guru tentang kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran Google Meet.
2. Memaparkan ahasil kegiatan dalam seminar nasional
3. Artikel akan dimuat pada jurnal nasional
4. Laporan pengabdian

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan PKM ini adalah :

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
<b>Luaran Wajib</b>		
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding <sup>1)</sup>	Draft
2	Publikasi pada media cetak/online/repocitory PT <sup>6)</sup>	Draft
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) <sup>4)</sup>	Tidak Ada
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) <sup>4)</sup>	Ada
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) <sup>2)</sup>	Tidak Ada
<b>Luaran Tambahan</b>		
1	Publikasi di jurnal internasional <sup>1)</sup>	Tidak Ada
2	Jasa rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang <sup>3)</sup>	Tidak Ada
3	Inovasi baru TTG <sup>3)</sup>	Tidak Ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten Sederhana, Hak Cipta, Merek Dagang, Rahasia Dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu) <sup>1)</sup>	Tidak Ada

Keterangan

<sup>1)</sup>Isi dengan belum/tidak ada, draft, *submitted*, *reviewed*, atau *accepted/published*

<sup>2)</sup>Isi dengan belum/tidak ada, draft, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

<sup>3)</sup>Isi dengan belum/tidak ada, draft, atau terdaftar/*granted*

<sup>4)</sup>Isi dengan belum/tidak ada, produk, penerapan, besar peningkatan

<sup>5)</sup>Isi dengan belum/tidak ada, draft, produk, atau penerapan

<sup>6)</sup>Isi dengan belum/tidak ada, draft, proses *editing*/sudah terbit



## **BAB V**

### **MANFAAT YANG DIPEROLEH**

#### **5.1 Hasil**

Adapun Hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM yang berjudul "*Inovasi Pembelajaran Google Meet (Vidio Pembelajaran) di SD PAB-34 Patumbak*" Kegiatan yang telah dicapai adalah sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan sosialisasi kepada mitra mengenai pengabdian masyarakat tentang program program PKM ini.
2. Memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran Google Meet, sebagai upaya menumbuhkan karakter peseta didik.
3. Mensimulasikan bagaimana tentang langkah-langkah pembelajaran Google Meet.

Pengembangan perangkat pembelajaran khususnya dalam mendesain lembar kerja peserta didik dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Mempertimbangkan permasalahan yang ada tentang kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya merancang lembar kerja peserta didik , maka dengan adanya sosialisasi perangkat pembelajaran Google Meet ini dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain lembar kerja peserta didik. Oleh sebab itu bagi para guru dan kepala sekolah memandang perlu diadakannya kegiatan PKM ini.

#### **5.2 Dampak**

Adapun dampak dari kegiatan pengabdian masyarkat ini adalah pada gambar dibawah ini :

1. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan kinerja guru yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa.
2. Guru dapat menerapkan aplikasi Google Meet

### 5.3 Kontribusi

Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan PKM ini karena mereka memperoleh pengetahuan baru yang dapat mereka kembangkan dalam merancang perangkat pembelajaran. Kepala sekolah beserta guru - guru SD PAB 34 Patumbak menyediakan tempat untuk pelaksanaan kegiatan ini dan mengucapkan terimakasih kepada LP2M UMN Al-Washliyah sebagai tim pelaksana sekaligus panitia dalam kegiatan ini.

## **BAB VI**

### **FAKTOR PENGHAMBAT DAN PENDUKUNG**

#### **1.1 Faktor Yang Menghambat**

Adapun faktor – faktor yang menjadi pengahambat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Masih kurangnya pengetahuan guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. dikarenakan kurangnya pelatihan atau sosialisasi kepada guru- guru.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran. khususnya pada lembar kerja peserta didik.

#### **6.2 Faktor Yang Mendukung**

Adapun faktor – faktor yang mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut .

1. Pihak sekolah sangat mengapresiasi dalam kegiatan ini
2. Pihak sekolah juga berharap adanya kelanjutan setelah pelaksanaan kegiatan ini
3. Guru – guru sangat responsive dalam mengikuti sosialisasi yang dilakukan tim Pengabdian Masyarakat.

#### **6.3 Solusi dan Tindakan Selanjutnya**

##### **A. Solusi**

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah sebagai berikut :

1. Membentuk kelompok diskusi guru – guru sebagai sarana memfasilitasi untuk memperoleh ilmu pengetahuan tentang menyusun atau mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pelelajaran di kelas.
2. Mengadakan sosialisasi untuk merancang lembar kerja peserta didik.

## B. Rencana Tahapan Berikutnya

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan sampai saat ini masih dalam tahap sosialisasi tentang perangkat pembelajaran *Google Meet* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran dikelas. Adapun rencana pada tahapan selanjutnya yaitu

1. Memberikan pelatihan dalam menyusun perangkat pembelajaran, sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.
2. Mendampingi guru dalam menerapkan perangkat pembelajaran *Google Meet* di kelas.
3. Berdiskusi dengan para guru agar bisa mengembangkan perangkat pembelajaran dan bisa merancang perangkat pembelajaran dengan sebaik mungkin sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Membuat laporan akhir kegiatan pengabdian masyarakat program PKM

## BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

### 7.1. Kesimpulan

Perangkat pembelajaran merupakan bagian yang paling utama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah. Perangkat pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyiapkan suatu pembelajaran yang sistematif dan efektif. Lembar kerja peserta didik merupakan bagian yang penting dalam perangkat pembelajaran, jika seorang guru bisa mendesain lembar kerja peserta didik maka pembelajaran dikelas akan menjadi menyenangkan. Keaktifan dari peserta didik selama mengikuti pembelajaran sangat di pengaruhi oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh sebab itu dituntut kreativitas seorang guru dalam mendesain lembar kerja peserta didik.

Penyuluhan dan pelatihan untuk merancang perangkat pembelajaran sangat diperlukan oleh para guru, mengingat masih kurangnya pengetahuan guru dalam mendesain lembar kerja peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat program PKM sudah dilakukan sampai tahap pemberian pengetahuan mengenai perangkat pembelajaran *Google Meet* sebagai upaya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Khusus bagi peserta didik yang ada di SD PAB 34 Patumbak. Selanjutnya akan diadakan pendampingan bagi guru untuk merealisasikan pengetahuan yang didapat selama kegiatan sosialisasi yang diadakan oleh tim PKM.

### 7.2. Saran

Saran dalam kegiatan ini adalah :

1. Para guru harus tetap semangat untuk memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran lebih efektif.
2. Kepala sekolah sebaiknya mendukung dan memfasilitasi para guru dengan memberikan apresiasi dan kebebasan dalam berkreativitas sebagai suatu kebutuhan bersama.

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 7.1 Kesimpulan

Perangkat pembelajaran merupakan bagian yang paling utama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Perangkat pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyajikan suatu pembelajaran yang sistematis dan efektif. Lembar kerja peserta didik merupakan bagian yang penting dalam perangkat pembelajaran, jika seorang guru bisa mendesain lembar kerja peserta didik maka pembelajaran di kelas akan menjadi menyenangkan. Keaktifan dan peserta didik selama mengikuti pembelajaran sangat di pengaruhi oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh sebab itu dituntut kreativitas seorang guru dalam mendesain lembar kerja peserta didik.

Pembelajaran dan pelatihan untuk merancang perangkat pembelajaran sangat diperlukan oleh para guru, mengingat masih kurangnya pengetahuan guru dalam mendesain lembar kerja peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat program PKM sudah dilakukan sampai tahap pemberian pengetahuan mengenai perangkat pembelajaran *Google Meet* sebagai upaya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Khususnya bagi peserta didik yang ada di SD PAB 34 Panambak. Selanjutnya akan diadakan pendampingan bagi guru untuk merealisasikan pengetahuan yang didapat selama kegiatan sosialisasi yang diadakan oleh tim PKM.

#### 7.2 Saran

Saran dalam kegiatan ini adalah:

1. Para guru harus tetap semangat untuk memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran lebih efektif.
2. Kepala sekolah sebaiknya mendukung dan memfasilitasi para guru dengan menyediakan sarana dan kebutuhan dalam berkreativitas sebagai suatu kebutuhan bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jabany, Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontesktual*. Surabaya: Prenadamedia Group
- Helawati, Tian dkk. 2019. *Inovasi Pembelajaran, Buku Materi Pokok IPEN4406*
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontesktual Konsep dan Aplikasi Bandung*. PT Refika Aditama
- Suhadi. 2007. *Perangkat Perangkat Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Muhamadiyah



**DAFTAR HADIR KEGIATAN**

Tanggal Pelaksanaan 12 Desember 2020  
 Tempat Pelaksanaan SD Swasta PAB 43 Patumbak

No	Nama	Alamat	Tanda Tangan
1	Rahmat		
2	Muhammad Fauzan		
3	Lina Purnama		
4	Lina Purnama		
5	Siti Aminah		
6	Fitri Rahmah		
7	Nopimah		
8	Khuzifah		
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Mengetahui  
 Ketua IP2M UMN Al Washliyah

Saiful S.Pd, M.Pd, Ph.D  
 NIDN. 0116098104

Medan, 12 Desember 2020  
 Ketua Pelaksana

Rahmat Kartolo, S. M.Pd., Ph.D



Lampiran 1. Foto Kegiatan





ABSTRAK

INOVASI PEMBELAJARAN GOOGLE MEET  
(VIDIO PEMBELAJARAN) DI SD PAB – 34 PATUMBAK

Yugi Diraga Prawiyata., S.Pd., M.Hum.  
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
Kampus A Jalan Garu II No. 93 Kampus B Jalan Garu II No. 02  
Kampus C Jalan Garu II No.52  
E-mail: [yugidiragaprawiyata@gmail.com](mailto:yugidiragaprawiyata@gmail.com)

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Hal tersebut juga berpengaruh pada sekolah yang menjadi mitra. Maka penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Google Meet* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) melatih guru menggunakan TIK, (3) melatih kreativitas guru dan (4) melatih dan membimbing guru menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran. Target luaran guru dapat membuat media pembelajaran *Google Meet* sendiri dan buku panduan penggunaan aplikasi sehingga proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahapan, yaitu: (1) pendahuluan, (2) sosialisasi dan audensi, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra pengabdian PKM ini adalah SD PAB 34 Patumbak Deliserdang.

**Kata Kunci :** *Google Meet*, Media, Pembelajaran.

ABSTRACT

LEARNING INNOVATION OF GOOGLE MEET (LEARNING VIDEO)  
IN SD PAB - 34 PATUMBAK

Yugi Diraga Prawiyata., S.Pd., M.Hum.  
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
Kampus A Jalan Garu II No. 93 Kampus B Jalan Garu II No. 02  
Kampus C Jalan Garu II No.52  
E-mail: [yugidiragaprawiyata@gmail.com](mailto:yugidiragaprawiyata@gmail.com)

*Learning media is an inseparable part of learning activities at school. Learning media acts as a learning stimulant and can foster learning motivation so that students do not feel bored in participating in the teaching and learning process. This also affects the partner schools. Therefore, the use of learning media in the form of Google Meet can be a creative and systematic effort to create experiences that can help students' learning process. The objectives of implementing this community partnership (PKM) service are (1) forming teacher working groups, (2) training teachers to use ICT, (3) training teacher creativity and (4) training and guiding teachers using the Google Meet application as a learning medium. The output target of the teacher is to create their own Google Meet learning media and application manuals so that the teaching and learning process becomes fun and easy to understand by students. The method of implementing this training activity includes four stages, namely: (1) introduction, (2) outreach and audition, (3) training and (4) evaluation. This PKM service partner is SD PAB 34 Patumbak Deliserdang.*

## 1. Pendahuluan

SD Swasta PAB 34 terletak di jalan Pertahanan Patumbak II Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Jarak SD Swasta PAB 34 Patumbak ke Universitas Muslim Negeri (UMN) Al-Washliyah adalah 0 km.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah di SD Swasta PAB 34 Patumbak diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah tersebut ada 12 orang dan jumlah ruang kelas sebanyak 6. Ruang laboratorium 0 serta 2 ruang perpustakaan. Kurikulum yang digunakan pada adalah SD Swasta PAB 34 Patumbak Medan K.13. Proses kegiatan belajar mengajar di dilaksanakan pada pagi hari dimana siswa masuk pukul 07.15 WIB dan pulang pukul 13.00 WIB. Siswa-siswi SD Swasta PAB 34 Patumbak berjumlah 381 orang. Mayoritas penduduk masih pada taraf ekonomi rendah dimana masih banyak orang tua siswa yang bekerja menjadi tukang becak dan usaha kecil di sekitar jalan pertahanan Patumbak.

Terdapatnya beberapa kendala di SD Swasta PAB 34 Patumbak diantaranya adalah guru belum mempunyai banyak pengetahuan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran khususnya untuk merancang lembar kerja peserta didik (LKPD). Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman tentang LKPD tersebut. Lembar kerja siswa yang digunakan masih kurang menarik yaitu hanya berupa soal - soal tanpa adanya desain yang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu penunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran adalah keaktifan atau

kegiatan disaat proses pembelajaran berlangsung. Richard Lesh dan kawan - kawan (Scott A. Chamberlin, 2017) menunjukan aktivitas peserta didik dapat dimunculkan ketika belajar dengan menggunakan Model Google Meet. Dalam Model Google Meet kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian suatu masalah untuk menghasilkan model pembelajaran daring yang akan digunakan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

## 2. Metode Pelaksanaan

### a. Metode Pendekatan

Pada kegiatan pengabdian dalam bidang pendidikan ini, bentuk kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan rembuk-pendapat dengan Kepala Sekolah SDN setempat, untuk memilih khalayak sasaran.
2. Membuat Proposal.
3. Melaksanakan kegiatan pelatihan, dengan metode transfer ilmu dan praktek langsung.

### b. Metode Pelaksanaan Pelatihan

Pada metode pelaksanaan penyuluhan dan pelatihan pendidikan karakter dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat beberapa tahapan:

1. Tahap pendahuluan. Dalam tahap ini kita mempersiapkan surat izin dengan pihak terkait, mempersiapkan tempat pelatihan, mempersiapkan alat dan bahan.
2. Tahap sosialisasi dan audiensi. Sosialisasi mengenai penyuluhan dan pelatihan ini dilakukan dengan cara

mengumpulkan beberapa pihak terkait, mulai Kepala Sekolah hingga guru-guru bidang studi dan staff pendidik sebagai peserta penyuluhan (pelatihan)

3. Tahap pelatihan. Berupa kegiatan pelatihan dan penyuluhan tentang pnerapan *guessing game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris; dimulai dari presentasi materi serta pelatihan bagaimana menuangkan nilai-nilai karakter dalam kegiatan belajar-mengajar Bahasa Inggris.
4. Tahap tanya-jawab. Dimana dalam bagian terakhir ini para serta diperkenankan untuk menanyakan segala hal terkait dengan materi yang disampaikan dan juga sumbang saran

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### *Pengenalan Google Meet*

Pandemi Covid-19 yang semakin merebak di Indonesia saat ini memberi perubahan besar dalam kehidupan. Salah satunya pada aktivitas belajar mengajar. Aktivitas kelas tatap muka ditiadakan di semua sekolah dan perguruan tinggi. Pembelajaran daring dengan aplikasi video konferensi pun menjadi solusi. Salah satunya Google Meet yang merupakan fitur premium dari software video conferencing Google. Google Meet juga dikenal sebagai Google G Suite for Education. Google Meet merupakan salah satu fitur dari Google yang bisa dimanfaatkan untuk work from home saat social

distancing untuk mencegah penyebaran virus corona COVID-19 di Indonesia. Google Meet (Hangouts Meet/Meet) adalah salah satu aplikasi atau software yang dapat dimanfaatkan untuk tetap produktif dalam bekerja meski dilakukan dari rumah. Perangkat lunak ini merupakan sebuah aplikasi konferensi percakapan video secara online. Ini adalah versi lain dari Google Hangouts yang dikhususkan untuk bisnis dari semua ukuran. Google Meet sangat berperan penting dalam kegiatan belajar. Apalagi penggunaannya mudah, tidak perlu di download sangat membantu mengurangi ruang penyimpanan pada smartphone. Berikut contoh tampilan dari Google Meet versi desktop.



Gambar 2 Tampilan Google Meet versi Desktop

#### *Penggunaan Google Meet Melalui Komputer Desktop atau Laptop*

- a. Search Google Meet pada kolom pencarian.  
Untuk mendapatkan aplikasi ini maka Anda harus mencari Google Meet di pencarian Google. Secara langsung Anda

dan diartikan ke situs tersebut. Di sana ada beberapa menu yang bisa Anda gunakan sebelum memulai pertemuan.

- Masuk akan atau buat akun
- Setelah Anda berada di dalam beranda, pilihlah untuk masuk menggunakan akun yang sudah di miliki di Google Meet. Jika Anda belum pernah membuat akun maka bisa menggunakan nomor akun yang terhubung ke Google Meet via atau dari meeting.
- Sebelum melakukan meeting klik Join via Start Meeting pada menu. Di situ Anda bisa mendapatkan meeting ID atau undangan untuk melakukan meeting. Secara langsung bisa mendapatkan password kamudian lakukan
- 1. Pilihlah judul pada meeting
- Anda bisa menambahkan judul pada meeting yang sedang atau akan dilakukan. Secara langsung judul tersebut bisa dilihat oleh para peserta meeting. Cara ini adalah untuk memudahkan siapapun agar mengetahui siapa yang melakukan undangan kamudian judul meeting.
- Berikan akan untuk cam mikrofon dan kamera
- Cara menggunakan Google Meet yang disarankan adalah melakukan setting pada mikrofon dan kamera. Sama seperti aplikasi lainnya, Anda bisa melakukan cek pada kamera atau mikrofon jika memang sudah sesuai dengan settingan. Tanpa memberikan izin atau akses pada kedua bagian itu maka meeting tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

### Penggunaan Google Meet Melalui Smartphone

- a. Download aplikasi di Android atau iOS
- Google Meet bisa digunakan di mana saja dan kapan saja. Ketika Anda sudah memiliki laptop atau PC maka bisa mendapatkannya melalui smartphone Anda. Hanya perlu mendownload di App Store atau Play Store perangkat Android dan iOS sudah bisa menggunakan aplikasi buatan Google itu.
- b. Lakukan proses sign up atau sign in
- Setelah Anda mendapatkan aplikasinya maka hanya perlu melakukan proses sign up atau sign in langsung di aplikasi. Carakan akun yang sudah ada atau buat akun baru dengan menggunakan akun email Google. Secara langsung Anda bisa masuk dan menggunakan fitur yang disediakan oleh Google Meet.
- c. Lakukan pilihan meeting
- Cara mendapatkan Google Meet memang mudah di lakukan. Untuk memulai meeting maka Anda hanya perlu mengklik ikon "+" yang ada di bagian persik kanan bawah. Setelah itu pilih New Video Call maka Anda bisa langsung menjadi host di sebuah meeting.
- d. Tambahkan participant
- Untuk menambahkan participant ketika meeting maka Anda bisa menghubungkan langsung nomor HP peserta atau Email pesertanya. Jika

Anda ingin join atau gabung meeting maka bisa melakukan login dengan link dan password yang disediakan.

### **Cara Memulai Google Meet**

#### **a. Klik join now atau present**

Untuk Anda yang menjadi host Ketika meeting maka bisa menekan tombol present. Artinya, Anda bisa memulai untuk melakukan meeting dan mengundang peserta lainnya. Bagikan link kemudian password untuk join meeting kepada peserta meeting lainnya. Menu join now adalah cara untuk bergabung dengan meeting yang telah dibuat atau berlangsung. Anda akan mendapatkan link kemudian password untuk melakukan meeting. Ketika bergabung Anda akan berada dalam room dan bisa melakukan percakapan secara langsung.

#### **b. Berikan link untuk join pada peserta lain**

Jika Anda menjadi host dalam meeting maka bisa membagikan link kepada peserta lainnya. Secara langsung peserta akan masuk ke dalam room yang dibuat dan hanya perlu memasukan password.

### **Fitur-Fitur yang Dimiliki oleh Google Meet**

#### **a. Video atau audio call online.**

Siapapun bisa melakukan berbagai kegiatan dari mulai yang sederhana hingga pokok dengan Google. Seperti layanan Google Meet yang diberikan oleh Google saat ini. Ketika Anda bisa melakukan panggilan video atau audio call secara real time dengan mudah. Bisa dijadikan sebagai sarana untuk

melakukan meeting Ketika sedang Work from Home

#### **b. Sinkronisasi dengan G-Suite**

Fitur lain dari Google Meet yang belum tentu dimiliki oleh aplikasi lainnya adalah sinkronisasi akun. Ketika akun Anda bisa langsung disinkronisasikan oleh Google. Login atau membuat akun dengan akun yang telah tersedia di Google.

#### **c. Berbagi layar**

Kemudahan melakukan presentasi secara online bisa dilakukan menggunakan Google Meet. Saat ini Anda bisa melakukan bagi layar dengan mudah sehingga presentasi bisa tetap berjalan. Ketika Anda akan melakukan berbagi layar semua peserta meeting bisa dengan mudah melihat layar yang ditampilkan.

### **Kelebihan Google Meet**

a. Bisa menampung lebih dari 250 peserta ketika melakukan meeting.

b. Tersedia fitur video call dan audio call secara gratis.

c. Terhubung langsung dengan G-Suite atau akun Google yang digunakan oleh penggunanya.

d. Melakukan meeting secara real time

e. Anda bisa dengan mudah membagikan layar dan melakukan presentasi.

f. Privasi pengguna sudah dipastikan aman oleh Google sebagai penyedia layanan sekaligus developer Google Meet.

### *Kekurangan Google Meet*

- a Ketika perekaman meeting teks yang dituliskan biasanya akan hilang.
- b Perekaman sangat terbatas.
- c Tidak ada fitur untuk mengganti background agar tampilan layar lebih baik.
- d Merupakan aplikasi yang berbayar.

### 3.5. Evaluasi

Evaluasi dengan menerapkan WFH (Work from Home) bisa menjadi lebih mudah ketika guru sudah memahami cara pakai Google Meet. Terdapat banyak fitur dan kelebihan lainnya yang bisa guru dapatkan. Bahkan semenjak pandemic Covid-19 Google Meet bisa digunakan secara gratis oleh para pebisnis dan pegawai karena sedang dilakukan WFH.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konstektual*. Surabaya : Prenadamedia Group
- Al-tabany, Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konstektual*. Surabaya : Prenadamedia Group
- Belawati, Tian dkk. 2019. *Inovasi Pembelajaran. Buku Materi Pokok TPEN4406*.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Suhadi. 2007. *Petunjuk Perangkat Pembelajaran*. Surakarta : Universitas Muhamadiyah