



---

## Pelatihan Penguasaan *Google Meet* dan PPT Video Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19 Untuk Guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta

Taufik Agung Pranowo

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia, 55182

E-mail: [taufikagung@upy.ac.id](mailto:taufikagung@upy.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i1.329>

---

**Info Artikel:**

Diterima :

2020-10-17

Diperbaiki :

2020-12-19

Disetujui :

2021-02-10

**Abstrak:** Pengabdian ini berfokus pada pendampingan dalam bentuk pelatihan bagi guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta, supaya bisa menguasai teknologi dan informasi khususnya dimasa pandemi covid 19. Metode pelaksanaan dilakukan dengan cara pelatihan secara langsung dengan mengenalkan *Google Meet* dan PPT Video. Selain pemberian informasi, juga dilakukan praktek langsung dalam pelaksanaan dari akses *Google Meet* dan pembuatan PPT Video. Hasil dari pelaksanaan pengabdian ini yaitu guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta bisa membuat dan mengakses *Google Meet* dan bisa menggunakan dan membuat PPT Video untuk proses pembelajaran di masa pandemic Covid 19.

**Kata kunci:** *Google meet*, Video PPT, SMP Negeri 2 Kasihan

**Abstract:** *This service focuses on mentoring in the form of training for teachers at Kasihan Bantul Yogyakarta 2 Junior High School, so they can master technology and information, especially during the Covid 19 pandemic. The implementation method is carried out by direct training by introducing Google Meet and PPT Video. Apart from providing information, direct practice was also carried out in the implementation of Google Meet access and making PPT videos. The result of this service is that teachers at SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta can make and access Google Meet and can use and make video PPT for the learning process during the Covid 19 pandemic.*

---

**Keywords:** *Google meet*, PPT Video, SMP Negeri 2 Kasihan

## Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Jika selama ini manusia-manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan mengejar target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus Corona (Covid-19) yang menjadi krisis besar manusia modern, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusaran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga, dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya. Manusia dipaksa 'berhenti' dari rutinitasnya, untuk memaknai apa yang sebenarnya dicari dari kehidupan.

Adanya pandemic Covid-19 memaksa semua elemen untuk bisa mengikuti dan memanfaatkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Tetapi adanya kemudahan akses teknologi yang ada, telah memudahkan seluruh elemen khususnya pengajar dalam proses pembelajaran. Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem electronic learning yang ada. Sehingga pandemi Covid 19 bukan halangan untuk melaksanakan dari proses pembelajaran. Adanya pandemi Covid 19 membuat *E-learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, khususnya Indonesia. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk *E-learning* namun pada prinsipnya *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu. *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya,2012).

Keengwe & Georgina (2012) dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (*browsing, chatting, videocall*) melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet nantinya akan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional. Pemanfaatan dalam jaringan bisa dilakukan dengan mengakses dari salah satu

platform dunia maya yaitu *Google*. Di dalam menu *Google* yang sudah dikembangkan, terdapat menu yaitu *Google Meet*. Akses *Google Meet* yang sangat mudah dan bisa dijangkau memungkinkan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa.

Johnston ([https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Meet#cite\\_note-4](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Meet#cite_note-4)) *Google* secara resmi meluncurkan *Meet* pada Maret 2017. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video untuk maksimal 30 peserta, yang dideskripsikan sebagai versi *Hangouts* yang ramah perusahaan. Ini telah diluncurkan dengan aplikasi web, aplikasi Android, dan aplikasi iOS. Hal ini senada dengan pernyataan Sawitri (2020) bahwa *Google* mengeluarkan *Google Meet* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, *Google Meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah. Dengan merebaknya wabah Covid-19, *Google Meet* kini menjadi salah satu layanan *Google* yang mengalami pertumbuhan tercepat. Angka penggunaan hariannya meningkat 25 kali lipat dalam periode antara bulan Januari hingga Maret 2020. *Google Meet* menjadi versi yang lebih kuat dibanding *Hangouts* sebelumnya karena *Google Meet* mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS. *Google Meet* dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. Dengan banyaknya orang yang juga berselancar dan melakukan pekerjaan secara *online* turut mengganggu kelancaran konferensi *online*. Terdapat kelebihan dalam power point yaitu dalam salah satu pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint. Media ini dipilih dikarenakan bersifat multimedia. Media bersifat multimedia adalah gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video (Rusman, dkk., 2013). inovasi untuk meminimalkan kelemahan tersebut sangat perlu dilakukan. Purwanto dkk (2016) mengatakan bahwa salah satu pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint. Media ini dipilih dikarenakan bersifat multimedia.

Menurut Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru sebagai pekerjaan profesional harus memiliki prinsip-prinsip profesional seperti tercantum pada pasal 7 ayat 1, yaitu: Profesi guru dan dosen merupakan bidang pekerjaan khusus yang memerlukan prinsip-prinsip profesional sebagai berikut: (a) memiliki bakat, minat, panggilan jiwa dan idealisme; (b) memiliki kualifikasi pendidikan dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang tugasnya; (c) memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai dengan bidang tugasnya; (d)

mematuhi kode etik profesi; (e) memiliki hak dan kewajiban dalam melaksanakan tugas; (f) memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerjanya; (g) memiliki kesempatan untuk mengembangkan profesinya secara berkelanjutan; (h) memperoleh perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas profesionalnya; dan (i) memiliki organisasi profesi yang berbadan hukum.

Suraya, Fatkhiyah dan Suseno (2017) mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar adalah media yang digunakan dalam proses tersebut. Lebih lanjut ditambahkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat diperlukan oleh para guru dalam untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Hamalik (dalam Sukiman, 2012 : 41) pemanfaatan media dalam pendidikan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, guru juga harus dapat menyesuaikan dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK diharapkan akan membuat media menjadi semakin menarik dan mudah untuk dipahami. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Menurut Sardiman dkk (2011 : 17-18) Media pendidikan bermanfaat untuk 1) menimbulkan kegairahan belajar, 2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, 3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri kemampuan dan minatnya.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa seperti membaca menggunakan video (Gheytsi, Azizifar, & Gowhary, 2015). Internet telah dipadukan sebagai alat untuk melengkapi aktivitas pembelajaran bahasa (Martins, 2015). Salah satu media teknologi yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi di telepon genggam. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa akan lebih banyak melakukan

interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul pada kegiatan pembelajaran *online* diantaranya, 1) guru belum bisa memaksimalkan *platform Google*, dan hanya menggunakan *Google Classroom* atau *WhatsApp* dalam proses pembelajaran. Guru di sekolah tersebut ingin sekali melaksanakan proses pembelajaran secara aktif melalui daring, dan 2) guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul belum bisa memaksimalkan PPT yang ada di komputer atau laptop. Media pembelajaran melalui virtual sangat diperlukan dalam proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19, selain siswa mudah menerima dan memahami ilmu dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk menguatkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, pengabdian melakukan wawancara dengan guru, hasilnya memang sama dengan wawancara dengan kepala sekolah bahwa 1) guru hanya menggunakan *Google Classroom* dan *WhatsApp* dalam proses pembelajaran, dan 2) guru belum memaksimalkan PPT yang di laptop.

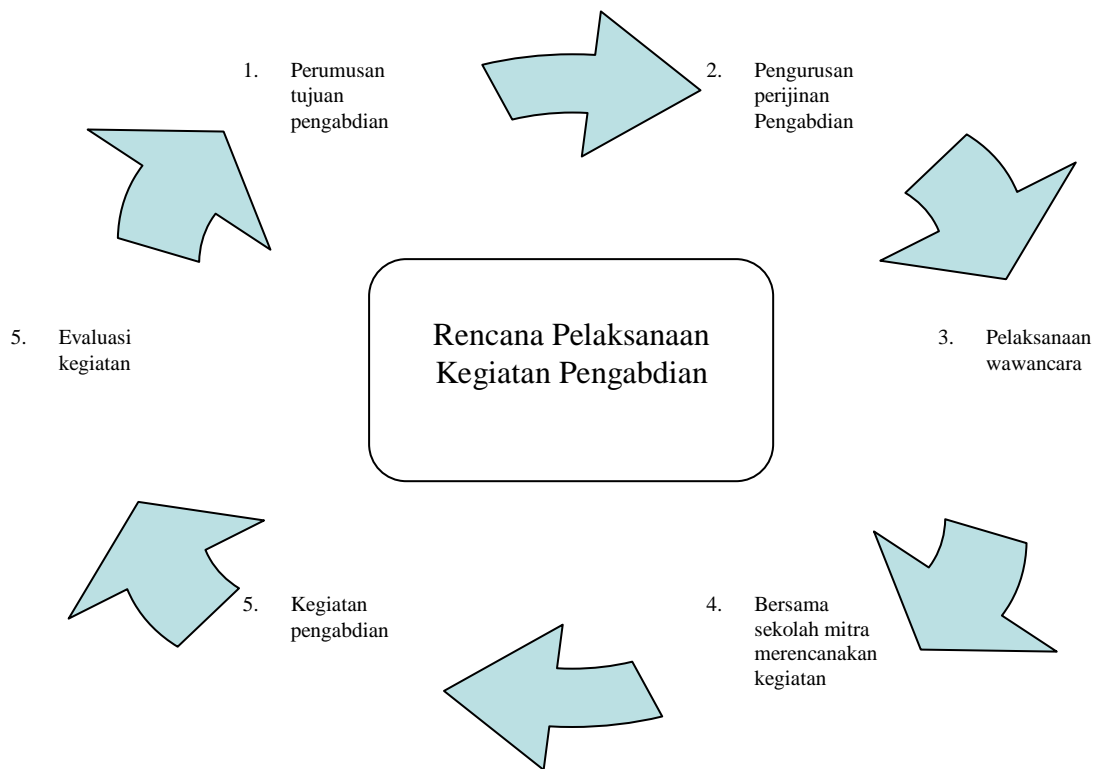
## **Metode**

Subjek pengabdian dalam pengabdian ini yaitu Guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul. Adapun tempat pengabdian yaitu di ruang kelas SMP Negeri 2 Kasihan yang berlokasi di SMP Negeri 2 KAsihan Bantul Yogyakarta. Guru sebagai subjek penelitian bertindak sebagai penerima dari transfer pengetahuan dan pendampingan dari materi yang akan pengabdian berikan. Pengabdian juga meminta bantuan kepada guru di SMP Negeri 2 Kasihan untuk membantu dalam penyiapan tempat di lokasi pengabdian. Tetapi pengabdian tidak membentuk dari struktur organisasi dalam pengabdian yang dilakukan.

Pengabdian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai Oktober 2020. Adapun metode yang digunakan ada dua yaitu metode ceramah dan metode pendampingan. Metode ceramah dilakukan ketika materi diberikan awal. Kegiatan ceramah akan dilaksanakan satu kali kemudian dilanjutkan dengan praktek dari aplikasi *Google Meet* dan *PPT Video* yang akan dipandu oleh pengabdian sendiri dalam satu waktu. Tolak ukur dari keberhasilan yaitu

1. Guru mampu secara mandiri membuat secara mandiri dari *Google Meet* PPT Video yang sudah diberikan.
2. Untuk *Google Meet*, guru dapat membuat link sendiri yang nantinya link tersebut akan di share di tiap kelas yang diampu oleh guru tersebut.
3. Untuk PPT Video, guru satu persatu mengimkan satu slide dari pengembangan materi.

Adapun materi yang diberikan yaitu materi tentang *Google Meet* dan PPT Video. Metode pendampingan lebih ke praktek. Guru di SMP Negeri 2 Kasihan langsung mempraktekkan dan didampingi oleh pengabdian dalam membuat dari meet dan video di PPT. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini,



**Gambar 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**

## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan oleh pengabdi berbentuk kegiatan pendampingan. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama 3 bulan yaitu bulan Agustus sampai Oktober 2020. Berikut rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta,

**Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan**

No.	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Pelaksana
1.	Senin, 10 Agustus 2020	Perumusan tujuan dari pengabdian	Pengabdi
2.	Rabu, 19 Agustus 2020	Pengurusan perizinan pengabdian di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta	Pengabdi
3.	Jumat, 21 Agustus 2020	Pelaksanaan wawancara dengan kepala sekolah	Pengabdi
4.	Selasa, 25 Agustus 2020	Pelaksanaan wawancara dengan guru	Pengabdi
5.	Senin, 14 September 2020	Perencanaan kegiatan bersama dengan SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta	Pengabdi dan Guru SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta
6.	Rabu, 14 Oktober 2020	Pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan	Pengabdi dan Guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta

Adapun penjelasan dari tabel 1, sebagai berikut,

### 1. Perumusan Tujuan Pengabdian

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin 10 Agustus 2020, pelaksana dalam kegiatan ini yaitu pengabdi sendiri karena pengabdi yang akan melaksanakan pengabdian. Sasaran dari pengabdian ini akhirnya terumuskan dari wawancara yang dilakukan oleh pengabdi dengan mahasiswa yang akan melaksanakan praktek di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta.

### 2. Pengurusan Perizinan

Pengurusan perizinan dilakukan oleh pengabdi sendiri dan juga pengabdi memaparkan kepada pihak sekolah tentang tujuan dari pengabdian yang peneliti lakukan. Pengurusan perizinan ini dilakukan pada hari Rabu, 19 Agustus 2020. Pada pengurusan perizinan ini sekaligus peneliti memaparkan dari tujuan dan keinginan untuk bertemu secara formal dengan pihak guru di

SMP Negeri 2 Kasihan untuk meminta bantuan dalam pelaksanaan kegiatan di SMP Negeri 2 Kasihan.

### 3. Pelaksanaan Wawancara Dengan Kepala Sekolah

Wawancara dengan kepala sekolah dilakukan oleh pengabdian sendiri dengan tujuan untuk mengetahui dari kondisi tentang pembelajaran daring, apa saja kebutuhan dari guru dan permasalahan yang muncul dari pembelajaran kaitannya dengan *Google Meet* dan PPT Video.

### 4. Pelaksanaan Wawancara dengan Guru

Wawancara juga dilakukan dengan guru, hal ini bertujuan untuk menguatkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah sebelumnya kaitannya dengan *Google Meet* dan PPT Video.

### 5. Perencanaan Kegiatan

Dalam perencanaan kegiatan ini, pengabdian bersama dengan pihak guru di SMP Negeri 2 Kasihan untuk merencanakan kegiatan dan memaparkan tujuan kegiatan tersebut. Pengabdian meminta bantuan kepada pihak SMP Negeri 2 Kasihan Bantul untuk bisa dibantu dalam melakukan setting tempat kegiatan. Hasil dari pertemuan dengan guru SMP Negeri 2 Kasihan, bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Oktober 2020. Dengan tempat pengabdian yaitu di ruang kelas SMP Negeri 2 Kasihan.

### 6. Pelaksanaan Kegiatan dan Evaluasi Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Oktober 2020, dari pukul 10.00 sampai 14.00 WIB. Pengabdian meminta bantuan kepada mahasiswa juga untuk membantu proses pengabdian seperti menjadi MC dalam acara dan membantu guru untuk mengoperasikan dari apa yang pengabdian berikan materi. Model dari pengabdian kali ini yaitu penyampaian informasi dengan ceramah dan pendampingan sebagai praktek dari materi yang diberikan.

Adapun rundown kegiatan dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini,

Tabel 2. Run Down Kegiatan Pengabdian di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul

No	Hari dan Tanggal	Waktu	Kegiatan	Pelaksana
1.		10.00 – 10.15	Pembukaan	MC: Mahasiswa
2.		10.15 – 10.30	Sambutan dari Kepala Sekolah	Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kasihan Bantul
3.	Rabu, 14 Oktober 2020	10.30 – 12.00	Materi <i>Google Meet</i> dan PPT Video sekaligus tanya jawab	Pengabdian: Taufik Agung Pranowo
4.		12.00 – 12.30	Istirahat	Istirahat



5.	12.30 – 14.00	Praktek <i>Google Meet</i> dan PPT Video	Pengabdi : Taufik Agung Pranowo dibantu oleh mahasiswa
----	---------------	--	--

Pada pelaksanaan pengabdian yang pengabdi lakukan, terlihat para peserta sangat antusias mendengarkan materi yang disampaikan oleh pengabdi. Antusias peserta pengabdian ditunjukkan dengan munculnya berbagai macam pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan diantaranya

1. Mengenai perbedaan antara zoom meet dan *Google meet*
2. Biaya dari *Google meet*
3. Kestabilan dari koneksi internet
4. Akses lewat HP
5. Fitur yang ada di PPT

Sesi tanya jawab benar-benar dimanfaatkan oleh peserta guna mendapatkan pemahaman yang diinginkan.



Gambar 1. Pemberian Informasi ke Guru

Setelah materi diberikan, maka pengabdi meminta kepada guru SMP Negeri 2 Kasihan untuk langsung mempraktekkan dari apa yang sudah pengabdi berikan. Guru di SMP Negeri 2 Kasihan kemudian langsung melaksanakan dari apa yang sudah pengabdi instruksikan. Pada praktek *Google Meet* pengabdi meminta untuk membuat link terlebih dahulu dan hasil link yang sudah didapatkan untuk bisa di share di setiap kelas. Dan peneliti mengecek satu persatu dari peserta tentang link yang sudah dibuat. Kemudian pengabdi meminta untuk semua peserta melakukan pertemuan virtual dengan siswa yang

bisa diajak untuk pertemuan virtual pada hari itu sesuai dengan rencana di awal kegiatan.

Sedangkan untuk PPT Video, terdapat beberapa guru yang masih kesusahan dalam mempraktekan khususnya dalam praktek PPT Video. Tetapi sedikit demi sedikit, guru di SMP Negeri 2 Kasihan bisa mengimplementasikan dari informasi yang pengabdian berikan. Pendampingan yang pengabdian lakukan dan dibantu oleh mahasiswa memberikan dampak positif untuk guru di SMP Negeri 2 Kasihan.



Gambar 2. Pengabdian membantu Guru yang Kesulitan dalam Praktek

Setelah praktek dilaksanakan, pengabdian meminta untuk guru di SMP Negeri 2 Kasihan memberikan evaluasi dari pengabdian yang pengabdian lakukan. Adapun beberapa evaluasi yang diberikan diantaranya,

- a. Waktu ditambah untuk praktek dari media virtual tersebut
- b. Menambah dari pemberian materi tidak hanya dengan *Google Meet* dan PPT saja tetapi ditambah dengan aplikasi lain.

## Kesimpulan

Kesimpulan dalam pengabdian ini yaitu guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul sudah bisa memanfaatkan dari *Google Meet* dan PPT video. Hal ini dibuktikan dengan guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul bisa mengakses dari *Google Meet* dan bisa memasukkan video ke dalam PPT. Saran untuk pengabdian selanjutnya yaitu bisa menambahkan dengan aplikasi lain selain *Google Meet* dan PPT Video. Disarankan kepada sekolah untuk bisa meluangkan waktu kepada guru SMP Negeri 2 Kasihan Bantul supaya bisa melaksanakan dari proses penambahan keilmuwan khususnya tentang media sebagai alat virtual dalam pembelajaran.

## Ucapan Terima Kasih

Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul, khususnya kepada

1. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk bisa melaksanakan pengabdian di SMP Negeri 2 Kasihan
2. Ketua Program Sarjana Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta
3. Guru di SMP Negeri 2 Kasihan Bantul, yang telah meluangkan waktunya untuk bisa ikut serta dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat
4. Mahasiswa Program Sarjana Bimbingan dan Konseling khususnya Aplikasi Kepelatihan kelas 7.A4.2017

## Referensi

- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Eggen., Paul., dan Don, K. 1996. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Terjemahan oleh Satrio Wahono. 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Gheytasi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H. (2015). The Effect of Smartphone on the Reading Comprehension Proficiency of Iranian EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 225–230. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.510>.
- Johnston, S. March 6, 2017. "Meet the new Hangouts". Google (dalam bahasa Inggris). [https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Meet#cite\\_note-4](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Meet#cite_note-4). diakses tanggal 22 Januari 2021.
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for *online* learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365–379. <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>.
- Martins, M. de L. (2015). How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration. *Procedia - Social and*

- Purwanto, W. Djatmiko, E.T. dan Hariyono. 2016. Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 9, Bln September, Thn 2016, Hal 1700–1705.
- Rusman., Kurniawan., dan Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sawitri, D. 2020. Penggunaan *Google Meet* Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Prioritas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume : 02, Nomor : 01, April 2020.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suraya., Fatkhiyah, E., Suseno, H. P. Pendampingan Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe Pada Guru Di Sd Muhammdiyah Pandes Bantul. *Jurnal Abdimas PHB Vol 2 No 2 Juni Tahun 2019*.
- Tirtiana, C. P. 2013. Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening). *Economic Education Analysis Journal (EEAJ)*, 2 (2): 15-23.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Zaenal, A. 2011. *Buku Pintar Google*. Penerbit Media Kita. Jakarta Internet.