

GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING OLAHRAGA DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA

Puji Wibowo¹ & Ardian Ajrun Pangestu², Agam Akhmad Syaukani³
^{1, 2, 3} Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jalan Ahmad Yani, Tromol Pos I, Pabelan, Surakarta, Indonesia

Email: a810200115@student.ums.ac.id

Submitted: 2022-10-19

DOI: 10.23917/blbs.v4i2.21238

Accepted: 2022-12-15

Published: 2022-12-30

Keywords:	Abstract
Google Meet Online Learning Media	<i>One of the important and crucial human needs to be fulfilled is education. This is because in education a process will be formed so that humans have the ability and maturity in terms of academics and psychology as well as to recognize potential which is then developed as a passion. The existence Covid-19 had consequences to impact the activities involving various fields of life, one of which is the field of education where teaching and learning activities must transform from face-to-face learning to online or virtual learning. In this case teachers and students and even parents have to adapt to this online learning system. Departing from this, teachers are certainly required to take advantage of existing technology to strive for teaching and learning activities to continue even though virtually. A teacher must use media that can help carry out online learning, for example media in the form of a web based on Google Meet. The purpose of this research was to find out how to use Google Meet as an online learning media, especially in Sports Subjects at SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. This study used a qualitative descriptive method. The use of Google Meet in the Sports subject at SMA Muhammadiyah 2 Surakarta has a good role in assisting the implementation of online learning.</i>

PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang dihadapkan pada suatu wabah yakni *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Pandemi *Covid-19* telah memberikan dampak yang besar bagi segala bidang kehidupan masyarakat, terutama bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang semula dilaksanakan secara langsung dan tatap muka, akhirnya harus dilakukan secara daring atau online. Siswa dituntut untuk belajar mandiri di rumah dan guru harus berpikir kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran kepada siswa. Seorang guru atau pendidik wajib untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan berbagai aplikasi ataupun teknologi yang ada sebagai upaya untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dikatakan sebagai proses pembelajaran yang berkualitas dalam semua tingkat satuan pendidikan (Kristiawan, 2019). Sebagaimana diungkapkan terdapat tuntutan seorang guru untuk kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran secara daring terlebih kaitannya dengan

media pembelajaran yang digunakan. Pada masa Pandemi *Covid-19* ini sebenarnya merupakan momentum dimana bidang pendidikan dapat memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan yang diamanahkan dalam era industri 4.0 (Astani, 2020).

Hal tersebut dilakukan agar tujuan pembelajaran tetap dapat dicapai meskipun pembelajaran berlangsung secara daring atau online. Tentunya semua pihak harus melakukan penyesuaian dengan kondisi tersebut, terutama guru dalam menyajikan materi pelajaran dan memantau siswa agar tetap berjalan lancar dan dapat dipahami oleh siswa seperti biasanya. Sedangkan siswa juga harus menyesuaikan keadaan agar bisa belajar dengan mandiri dan menghindari rasa bosan selama pembelajaran berlangsung secara daring. Guru dan juga siswa dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi, aplikasi atau media sosial sebagai media dan strategi untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Kemudahan yang diberikan dalam kemajuan teknologi dan aplikasi pembelajaran *online* akan membuat guru dan siswa tetap mendapat pembelajaran yang berkualitas (Basa dan Hudaidah, 2021).

Salah satunya yaitu memanfaatkan *Google meet* sebagai media pembelajaran online. *Google meet* dapat dimanfaatkan guru sebagai penyampaian materi yang sangat efisien untuk setiap materi pembelajaran. Sehingga guru dan siswa dengan mudah mengakses keperluan pembelajaran melalui satu tempat saja serta dapat diakses melalui *handphone* maupun laptop (Hudalana dkk, 2022).

Menurut Mukti dkk. (2020), media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan *Google Meet* pada materi listrik statis bahwa penggunaan media pembelajaran fisika dalam bentuk modul elektronik berbasis web dengan menggunakan *Google Meet* pada materi listrik statis memudahkan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan siswa tetap dapat memahami materi dengan baik.

Menurut Bhagaskara, dkk (2021) bahwa penerapan media *Webquest* berbasis *Google Meet* dalam pembelajaran masa pandemi *Covid-19* di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sukoharjo mengungkapkan bahwa media *Webquest* berbasis *Google Meet* bermanfaat bagi guru dalam memberikan pelayanan fasilitas belajar yang dilaksanakan secara daring, kemudian *Google Meet* juga memiliki peran dalam memupuk semangat dan motivasi siswa dalam menempuh pembelajaran secara daring. Selain itu *Google Meet* berpotensi dalam meningkatkan sikap ilmiah siswa karena merupakan suatu pembelajaran inquiri yang memberikan siswa kebebasan dalam menggali informasi sehingga menjadikan siswa mempunyai pengalaman yang bermakna.

Penggunaan *Google Meet* dapat dibuktikan sebagai salah satu aplikasi yang memberikan kemudahan bagi penggunanya atau dalam hal ini pendidik untuk melakukan monitoring dan memantau pembelajaran jarak jauh sekaligus memberikan arahan dan bimbingan secara terstruktur dan sistematis sebagaimana

yang diamanatkan pemerintah terkait pelaksanaan pembelajaran daring di masa Pandemi *Covid-19* (Siti dan Zulkarnain, 2020).

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran melalui *Google Meet* dengan menarik, manfaat penggunaan *Google Meet* selama pembelajaran olahraga di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, serta kemudahan siswa dalam mengakses *Google Meet* sebagai media pembelajaran yang digunakan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan adanya anggapan bahwa segala peristiwa adalah suatu masalah yang dapat dideteksi (Emzir, 2012). Data yang semakin detail maka kualitas penelitian ini akan semakin baik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dengan mengamati penerapan pembelajaran olahraga menggunakan *Google Meet* di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, sedangkan dokumentasi meliputi ulasan serta catatan terkait kegiatan yang diamati berupa foto kegiatan pembelajaran menggunakan media *Google Meet*. Teknik analisis data menggunakan teori Miles, Huberman, dan Saldana yaitu tiga Langkah yang digunakan mulai dari *data condensation* (kondensasi data), *data display* (penyajian data), serta *conclusion drawing and verification* (Penarikan kesimpulan dan verifikasi) (Miles dkk., 2014). Tahap selanjutnya merupakan tahap pengecekan keabsahan data yang didapat dari berbagai kegiatan diatas menggunakan triangulasi data dalam menentukan berbagai pernyataan-pernyataan dari narasumber agar mendapatkan pernyataan atau hasil yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan pembelajaran diawali dengan pembuatan perangkat pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan kondisi pembelajaran daring sehingga dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi dalam media pembelajaran seperti *Google Meet*. Media pembelajaran berbasis web tersebut memudahkan guru membuat presensi, materi, tugas dan evaluasi pembelajaran dalam satu tempat. Kemudian tampilan dari *Google Meet* juga dibuat menarik dengan gambar animasi. Siswa dapat mengakses cukup pada satu link saja, dimanapun dan kapanpun (Awaludin dkk., 2022).

Implementasi perangkat pembelajaran yaitu disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat, alokasi waktu yang telah ditentukan yaitu tiga jam pelajaran dimana setiap jam yaitu empat puluh menit. Program semester dan program tahunan disesuaikan dengan kalender pendidikan SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Pembelajaran dilakukan sesuai RPP dengan pemberian materi dan tugas melalui *Google Meet* yang telah disiapkan. Materi yang disajikan dalam *Google Meet* berupa *powerpoint* dan juga video pembelajaran mengenai materi Pendidikan Olahraga kelas XII yang akan dibahas. Dalam hal ini pelaksanaan atau implementasi

dari perangkat pembelajaran sudah diupayakan untuk sesuai ataupun menerapkan secara maksimal sebagaimana yang direncanakan dalam perangkat pembelajaran, hanya ada sedikit kendala teknis dalam pelaksanaannya yang semuanya dapat segera diatasi dan dicarikan solusinya (Wiluya & Kastini, 2022).

Inovasi pembelajaran dilakukan dengan pengembangan *Google Meet* agar dapat digunakan dengan lebih praktis dan lebih mudah diakses siswa. *Google Meet* disajikan dengan gambar animasi sehingga siswa akan tertarik saat mengakses materi dan tugas Pendidikan Olahraga. Serta didalamnya sudah terdapat semua fitur sehingga lebih praktis hanya dengan membuka satu link *Google Meet* tersebut. Hal tersebut dibuktikan bahwa *Google Meet* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran, pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maulia dan Purnama, 2021).

Pengenalan model-model pembelajaran selama pelaksanaan PLP tidak banyak dilakukan karena pembelajaran dilakukan secara daring atau *online*. Sehingga model pembelajaran yang digunakan biasanya yaitu *discovery learning* dengan penyesuaian yang diterapkan selama pembelajaran. Seperti penilaian keterampilan yang dilakukan dengan penilaian produk saja yaitu siswa membuat artikel mengenai submateri yang dibahas kemudian dikumpulkan ke sekolah.

Penelitian ini dilakukan pada 7 Februari sampai dengan 19 Februari 2022. Pelaksanaannya pada minggu awal, melakukan perkenalan dengan guru pamong, pembuatan materi, perangkat pembelajaran dan pembagian kelas yang akan diampu. Minggu kedua hingga kelima pelaksanaan praktek mengajar kelas XII materi Pendidikan Olahraga. Pembelajaran dilakukan sesuai RPP yang telah dibuat dan disetujui guru pamong. Penggunaan *Google Meet* untuk siswa mengisi daftar hadir dengan membagikan link, mempelajari materi dan mengerjakan tugasnya. Selain itu juga dilakukan pemberitahuan melalui *Whatsapp grup* kelas agar dapat melakukan diskusi serta memantau siswa dalam proses pembuatan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Dalam hal ini pelaksanaan atau implementasi dari perangkat pembelajaran sudah diupayakan untuk sesuai ataupun menerapkan secara maksimal sebagaimana yang direncanakan dalam perangkat pembelajaran, hanya ada sedikit kendala teknis dalam pelaksanaannya, namun dapat segera diatasi dan dikomunikasikan dengan baik dengan siswa.

Praktek pengalaman mengajar sangat berkesan karena guru pamong yang sangat aktif dalam memberikan bimbingan serta siswa yang memberikan respon positif. Pada pertemuan pertama mengajar tentu kami berproses untuk melakukan adaptasi dengan siswa dan pembiasaan serta sistem pembelajaran yang biasanya diterapkan oleh Guru Mapel Pendidikan Olahraga di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan aplikasi *Google Meet*. Penggunaan *Google Meet* memudahkan dalam memberikan pengalaman praktek mengajar untuk pertama kali, terutama di masa pandemi ini yang mengharuskan pembelajaran online. Meskipun pembelajaran tidak dengan tatap

muka langsung, tetapi siswa tetap antusias dalam mengikutinya dan tetap disiplin dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Mereka tidak segan untuk langsung bertanya melalui *whatsapp grup* apabila mereka mengalami kesulitan maupun ingin mendiskusikan materi. Hingga praktek mengajar pada minggu terakhir, guru pamong, siswa dan pihak sekolah dapat melakukan kerjasama dengan baik. Sehingga tidak hanya mendapat pengalaman mengajar tetapi juga mendapat teman dan keluarga baru.

Pemberdayaan pembelajaran yang lainnya dalam konteks pembelajaran di era komputasi global ditunjukkan dengan memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan media digital termasuk salah satunya dalam pembelajaran terlebih di masa Pandemi *Covid-19*. Dalam hal ini pembelajaran yang digunakan di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta pada masa Pandemi ini dengan mengkombinasikan penggunaan *Google Meet*, *Google Form*, dan *Google Drive* yang memfasilitasi banyak kebutuhan pembelajaran jarak jauh seperti akses materi, tugas, presensi dan berbagai keperluan lainnya (Rohmah dkk., 2022).

Pembelajaran daring mengharuskan guru untuk membuat media digital yang mudah diakses oleh siswa dan gratis dalam penggunaannya. Terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Olahraga yang memuat banyak materi dan teori yang harus dipahami siswa. Nasri dalam Atsani (2020) mengungkapkan bahwa salah satu yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran, bahkan media juga salah satu penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi tentunya juga membawa manfaat bagi dalam bidang pendidikan diantaranya adalah kemudahan dalam mengakses berbagai sumber informasi (*resource*) secara menyeluruh, laju informasi yang dinamis dan kompleks, peningkatan dalam aktivitas pembelajaran, terdapat standarisasi dalam pembelajaran, daya tampung yang meningkat, hasil pembelajaran (*learning outcomes*) secara kualitas maupun kuantitas. Selain itu amanat dalam kurikulum 2013 pembelajaran diarahkan pada *student centered learning* dan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, kemandirian dalam belajar serta pembelajaran yang berbasis multimedia (Kemendibud, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar harus dibuat secara menarik yang memacu siswa untuk dapat belajar secara mandiri yang dapat diakses dalam suatu jaringan kapanpun dan dimanapun terlebih di masa pandemi (Dabamona & Rahanyamtel, 2021).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, guru Pendidikan Olahraga mengandalkan *Google Meet* sebagai media pembelajaran karena praktis dan mudah diakses siswa. Penggunaan media *Google Meet* ini menjadi salah satu pilihan karena *Google Meet* memfasilitasi dalam memberikan informasi. Sehingga siswa tidak perlu mengakses banyak *link* atau media digital lainnya karena sudah tersedia dalam *Google Meet* tersebut.

Materi yang diberikan melalui *Google Meet* bisa berupa ringkasan materi, *powerpoint* sesuai materi Pendidikan Olahraga yang dibahas atau video

pembelajaran yang menunjang materi agar siswa tidak bosan dan lebih memahami materi dengan baik. Tugas yang diberikan guru juga bisa berupa dalam soal-soal, kuis yang menyenangkan atau tugas proyek yang menyenangkan dan dapat mengukur kemampuan pemahaman materi siswa.

Penggunaan *Google Meet* yang praktis membuat media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa banyak memakan biaya kuota internet siswa. Selain itu orang tua juga bisa ikut mengakses dan memantau agar mengetahui apa saja materi yang harus dipelajari oleh anaknya, dan tugas yang harus dikerjakan. Sehingga orang tua juga bisa mengingatkan akan tugas tersebut. *Google Meet* terbukti sudah menjadi media pembelajaran digital yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Olahraga dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan membuat siswa mudah memahami materi tanpa merasa kesulitan mengenai akses tersebut dan masalah teknis lainnya. Hal yang tentu juga menjadi hal yang harus diperhatikan adalah tuntutan mengenai koneksi internet yang stabil agar dapat mengikuti pembelajaran daring dengan maksimal.

Pernyataan yang sama juga tidak hanya pembelajaran olahraga saja yang menggunakan media *Google Meet* sebagai pendukung keberlangsungan dari kegiatan belajar mengajar di sekolah. *Google Meet* dan media pendukung *online* lainnya sangat mendukung tersampainya materi kepada siswa agar siswa tidak tertinggal pembelajaran layaknya sekolah luring. Hal tersebut juga terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Sekolah Dasar yang juga terdampak pandemi yang mengharuskan mencari alternatif agar siswa tetap melakukan proses belajar mengajar (Hasibuan & Damatik, 2020).

SIMPULAN

Google Meet merupakan media digital yang digunakan untuk media pembelajaran Pendidikan Olahraga di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta selama masa pandemi Covid-19. Penggunaan *Google Meet* dipilih karena dinilai lebih praktis dan mudah dijangkau oleh para siswa. Berdasarkan pengamatan dan analisis data siswa memiliki ketertarikan dalam penggunaan *Google Meet* dalam pembelajaran daring karena pembelajarannya dengan mengkombinasikan visual dan audio visual dengan pengemasan yang berbeda sehingga tentu memudahkan pengajar untuk mengupayakan pembelajaran yang efektif meskipun dalam suasana pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran Pendidikan Olahraga yang memerlukan pemahaman materi berupa teori praktek sangat efektif apabila menggunakan *Google Meet* karena guru memberikan materi tidak hanya berupa ringkasan materi saja melainkan berupa video pembelajaran yang menarik. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran daring memiliki konsekuensi bahwa dalam pelaksanaannya harus terhubung dengan jaringan internet dengan menggunakan kuota internet sehingga dalam hal ini penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran jarak jauh tersebut tentu

memerlukan koneksi internet yang stabil supaya dapat mengikuti pembelajaran daring dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkia, Dilla Savira dan Suryaman, Maman. 2021. *Penggunaan Media Pembelajaran Google Meet dalam Pembelajaran Bahas Inggris Kelas V SD*.
- Agung Mahardini, M. M. (2020). Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 215. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3102>
- Atsani. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Studi Islam*. Volume 1, Nomor 1, hal 82-93
- Azis, T. N. (2019). *Strategi Pembelajaran Era Digital. Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Basa, Z. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP pada Masa Pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.461>
- Dabamona, M., & Rahanyamtel, M. (2021). *Transcript: Review of English Teaching and Learning Problems of Learning English in the Era of Pandemic Covid-19 at MTsN Sorong*. 3(2), 10–27.
- Education, A. (2023). DOI: 10.23917/ijolae.v5i1.19574 Received: August 17. 5(2020), 1–12. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v5i1.19574>
- Ferismayanti. (2012). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Meet dalam Pembelajaran Jarak Jauh Oleh: Ferismayanti, M.Pd*. 1–12.
- Hasibuan, S. A., & Damanik, L. A. (2020). *Metode Pembelajaran Interaktif yang Diselenggarakan Secara Daring Akibat Mewabahnya Covid-19*. 182–188.
- Hudalana, H., Wardiah, D., & ... (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online di SMA Negeri 2 Lais pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. ... *Journal on ...*, 2(2), 479–488. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3878%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3878/2566>
- ISLAMIAH, I. N. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTsN 4 Jombang*.
- Jubaidah Siti, M. Rizky Zulkarnain. 2020. *Penggunaan Google Meet pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas XII SMP N 1 Astambul*.
- Maulia, P. S., Purnama, H., & Si, M. (2021). Efektivitas *Google Meet* Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Digita Pr Telkom University *the Effectiveness of Google Meet As a Online Media Learning During Covid-19 Pandemic in Telkom University ' S Digital Pr Students. E-Proceeding of Management*, 8(2), 2069–2073.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (H. Salmon (ed.)). SAGE
- Mukti, Widya Mutiara, dkk. 2020. *Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Meet Pada Materi Listrik Statis*.
- Rohmah, R. D., Huda, M., & Syaadah, H. (2022). Identifikasi Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19422>
- Salafiyah, N., Haryono, S., Muttaqin, M., & Ciptoningtyas, S. V. (2022). *Pelatihan Menulis Notasi Lagu Bagi MGMP Seni Budaya Smp Kabupaten Semarang Pada Media Pembelajaran Virtual Di Era*. 3(1), 182–189.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Wiluya, Y., Khastini, R. O., Dalam, P., Darurat, M., Covid, P., & Education, J. (2022). *Pembelajaran IPS Menuju Era Revolusi Industri 4.0 di Era New Normal Pandemi Covid-19*. 10(3), 193–197.
- Winangun, I. M. A. (2021). Project Based Learning: Strategi Pelaksanaan Praktikum IPA SD Dimasa Pandemi Covid-19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 11–20. <http://stahmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1388>