

## **Implementasi *Google Classroom* saat *Learning From Home* pada Permainan Bola Besar di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya**

**I Ketut Widia**  
SMA Negeri 1 Melaya  
E-mail : [widia03121970@gmail.com](mailto:widia03121970@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar permainan bola besar melalui penerapan *google classroom* saat *learning from home* pada peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 144 orang (laki-laki 71 orang dan perempuan 73 orang). Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan komputerisasi. (1) Hasil rata-rata penilaian tugas sebesar 81,39 dan hasil rata-rata penilaian harian pada materi permainan bola besar sebesar 76,04, dan hasil rata-rata secara keseluruhan sebesar 78,72. (2) Hasil menunjukkan bahwa 22,2% menjawab sangat mudah dipahami, 75% menjawab mudah dipahami, dan 2,8% menjawab sangat sulit dipahami. (3) Hasil survei 13,2% menjawab sangat mudah dikerjakan, 83,3% menjawab mudah dikerjakan, dan 3,5% menjawab sangat sulit dikerjakan. (4) Hasil menunjukkan 28,5% menjawab sangat memuaskan, 69,4% menjawab memuaskan, dan 2,1% sangat kurang memuaskan. Jadi penggunaan *google classroom* saat *learning from home* sangat efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Disarankan kepada guru PJOK dapat mengimplementasikan *google classroom* saat pandemi covid 19.

**Kata kunci :** *google classroom; learning from home; belajar*

### **ABSTRACT**

This study aims to increase learning independence and learning outcomes of big ball games through the application of *google classroom* when learning from home in class X MIPA students of public senior high school 1 Melaya in the academic year 2021/2022. The type of research used is qualitative research. The subjects used in this study were all students of class X MIPA public senior high school 1 Melaya Academic Year 2021/2022, totaling 144 people (71 men and 73 women). Data were analyzed using descriptive and computerized statistical analysis. (1) The average result of the assignment assessment is 81,39 and the average daily assessment result on the big ball game material is 76,04, and the overall average result is 78,72. (2) The results show that 22,2% answered very easy to understand, 75% answered easy to understand, and 2,8% answered very difficult to understand. (3) The survey results 13.2% answered very easy to do, 83,3% answered easy to do, and 3,5% answered very difficult to do. (4) The results show that 28,5% answered very satisfactorily, 69,4% answered satisfactorily, and 2,1% was very unsatisfactory. So the use of *google classroom* when learning from home is very effective in increasing the independence of students' learning. It is recommended that PJOK teachers can implement *google classroom* during the covid 19 pandemic.

**Keywords :** *google classroom; learning from home; learning*

### **PENDAHULUAN**

Dalam bidang pendidikan telah mengalami perubahan yang cukup besar

dan bertolak belakang dengan keadaan sebelum Covid 19 mewabah (Jayul & Irwanto, 2020). Bukan hanya di Negara

Indonesia bahkan hampir seluruh negara yang terdampak covid 19 mengalami perubahan pola pelaksanaan pendidikan (Melyza et al., 2021). Demi mencegah penyebaran virus maka diambilah berbagai kebijakan, salah satunya adalah diberlakukannya belajar dari rumah (*Learning From Home*).

*Learning From Home* dalam konteks ini adalah melaksanakan kegiatan belajar di rumah selama terjadinya pandemi Covid 19 (Fajar, 2020). *Learning From Home* merupakan sebuah kebijakan yang ditempuh dalam rangka untuk memutus mata rantai penyebaran virus (Irwanto & Farhanto, 2021). Disamping memutus penyebaran virus, *Learning From Home* tentunya juga dimaksudkan agar proses pendidikan para pelajar tetap berlangsung sekalipun siswa dirumahkan. *Learning From Home* tersebut bisa dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran daring (*on-line*), yang dapat disesuaikan dengan situasi daerah setempat.

*Learning From Home* didasari oleh surat edaran Satuan Tugas Penanganan Covid 19 Nomor 04 Tahun 2020 yang mengatur tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19. Tujuan dalam surat edaran tersebut untuk mempertimbangkan kesehatan lahir dan batin siswa, guru dan seluruh warga sekolah di tengah ancaman Covid 19.

Agar kondisi di masa pandemi Covid 19 ini tidak berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik, maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran daring (Maulana et al., 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk berkolaborasi dan saling komunikasi, sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar (Dianne, 2020; Alfarisyi & Mahardika, 2021).

Membantu peserta didik untuk mencapai kesuksesan belajarnya adalah tugas utama seorang pendidik. Ketika belajar dari rumah diberlakukan atau *learning from home*, kita sebagai pendidik tidak perlu tergesa-gesa memilih aplikasi pembelajaran online yang akan diterapkan. Hal yang mendasar yang perlu disesuaikan terlebih dahulu adalah desain pembelajarannya. Desain pembelajaran merupakan pengaplikasian pengetahuan dan pengalaman pendidik ketika mengembangkan sebuah unit pembelajaran.

Pendidik harus mampu menerima masukan-masukan dari peserta didik maupun guru sejawat untuk merefleksi pembelajaran yang dilakukan. Berkaitan dengan masa pandemi Covid 19, tugas yang diberikan ke siswa harus diberikan feedback dan dianalisis pemahaman siswa, hambatan, miskonsepsi, dan masalah-masalah lain yang dialami siswa. Hasil ini digunakan untuk merancang desain pembelajaran berikutnya.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dari hasil survey awal penulis lakukan dengan menggunakan google formulir di kelas XII MIPA 1 tahun pelajaran 2020/2021, dengan jumlah 36 peserta didik didapat hasil sebagai berikut : 1) selama Pembelajaran Jarak jauh (PJJ), alat atau media yang Anda gunakan dalam mengikuti pembelajaran adalah : Hasil menunjukkan bahwa peserta didik menggunakan Handphone (100%), sedangkan untuk laptop, tablet dan komputer (0%), 2) yang membuat Anda senang dan nyaman dalam

mempelajari materi pembelajaran selama pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan adalah melalui? Hasil menunjukkan bahwa 50% peserta didik memilih mencari materi bebas di google, 41,7% peserta didik memilih materi yang diunggah oleh guru, 8,3% peserta didik memilih canal youtube oleh guru sendiri dan 0% untuk mencari bebas di canel youtube, 3) dari pengalaman Anda mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang membuat Anda nyaman untuk belajar adalah melalui? Hasil didapat bahwa 100% peserta didik memilih google classroom sedangkan weebek, zoom dan microsof 365 (0%), 4) untuk evaluasi pembelajaran atau ulangan harian, yang membuat Anda nyaman untuk menjawab soal adalah melalui? Hasil menunjukkan bahwa 83,3% peserta didik memilih google formulir, 16,7% quiziz, sedangkan untuk mentimeter dan kahoot 0%.

Menyikapi hasil survey awal penulis lakukan, maka penulis mendesain pembelajaran dengan memilih *google classroom*. Hal ini penulis lakukan sebagai upaya untuk mengoptimalkan *learning from home*, agar pembelajaran menjadi lebih efektif dengan muara utamanya adalah keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini penulis melaksanakan penelitian yang berjudul “*Implementasi Google Classroom saat Learning From Home pada Permainan Bola Besar di kelas X MIPA SMA NEGERI 1 MELAYA Tahun Pelajaran*

2021/2022”. Ini penulis lakukan sebagai bentuk kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran agar peserta didik merasa senang dan tidak terbebani dengan materi dan tugas-tugas pelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan belajar dari rumah (*learning from home*) yang diselenggarakan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi permainan bola besar di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya tahun Pelajaran 2021/20211, sebagai upaya dalam menekan mata rantai penyebaran Covid 19 di lingkungan pelajar. Pembelajaran *learning from home* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran *e-learning* yang menggunakan *google classroom*. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model analisis Sadikin & Hamidah (2020) yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, display data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Analisis data penelitian tahap reduksi data merupakan tahap mengumpulkan seluruh informasi yang dibutuhkan dari hasil tugas-tugas kognitif peserta didik yang telah diserahkan di group kelas pada *google classroom*, yang kemudian diolah. Sedangkan untuk penilaian harian menggunakan *google form* dan begitu juga untuk data kepuasan siswa dalam



**Gambar 1**  
**Tahapan Analisis Data Penelitian**

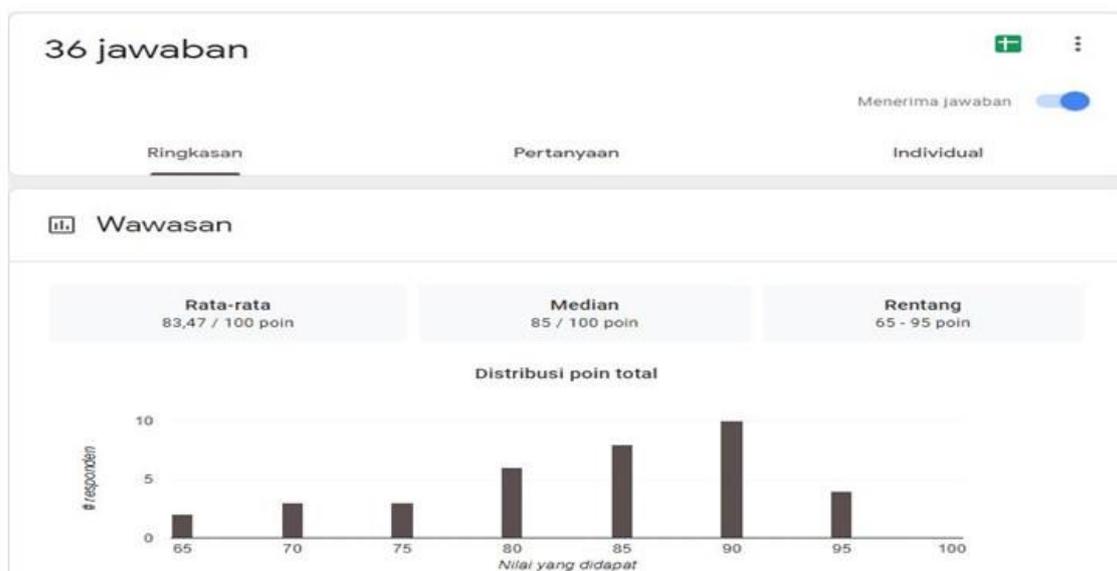
**Tabel 1**  
**Data Hasil Penilaian Harian Permainan Bola Besar pada Peserta didik Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya Tahun Pelajaran 2021/2022**

| No.                     | Kelas    | Rata-Rata Hasil Penilaian Harian Permainan Bola Besar |
|-------------------------|----------|---|
| 1                       | X MIPA 1 | 83,47   |
| 2                       | X MIPA 2 | 77,36   |
| 3                       | X MIPA 3 | 71,81   |
| 4                       | X MIPA 4 | 71,53   |
| <b>Jumlah Rata-Rata</b> |          | <b>304,17</b><br><b>76,04</b>                         |

penggunaan *google classroom* saat *learning from home*. Tahap display data merupakan pemaparan data yang diperlukan dalam penelitian dan yang tidak perlu dibuang. Tahap penarikan dan verifikasi kesimpulan adalah tahap interpretasi data penelitian untuk ditarik kesimpulan berdasarkan fenomena yang didapatkan (Sadikin & Hamidah, 2020).

Hasil penelitian pada pengetahuan (kognitif) peserta didik, penulis mengadakan evaluasi hasil belajar dengan memberikan tes objektif (20 soal objektif) dengan *google form* pada minggu ke-5 bulan Agustus 2021. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 144 orang (laki-laki 71 orang dan perempuan 73

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

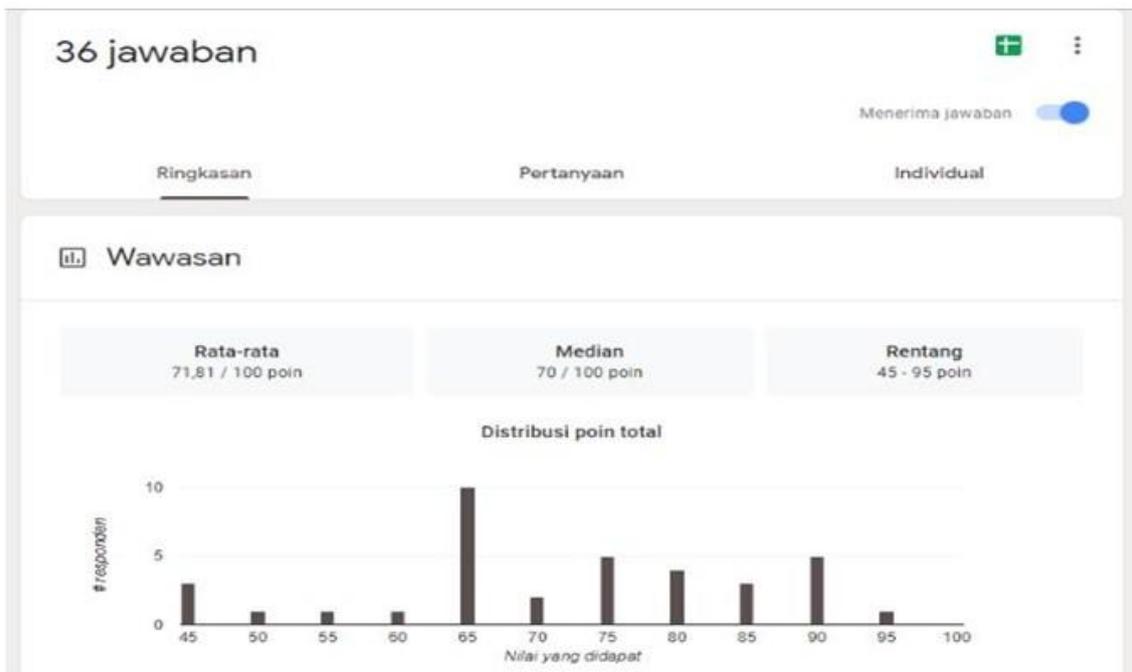


**Gambar 2**  
**Diagram Batang Hasil Penilaian Permainan Bola Besar pada Peserta Didik Kelas X MIPA 1 (Diambil dari Hasil Snipping Tool)**

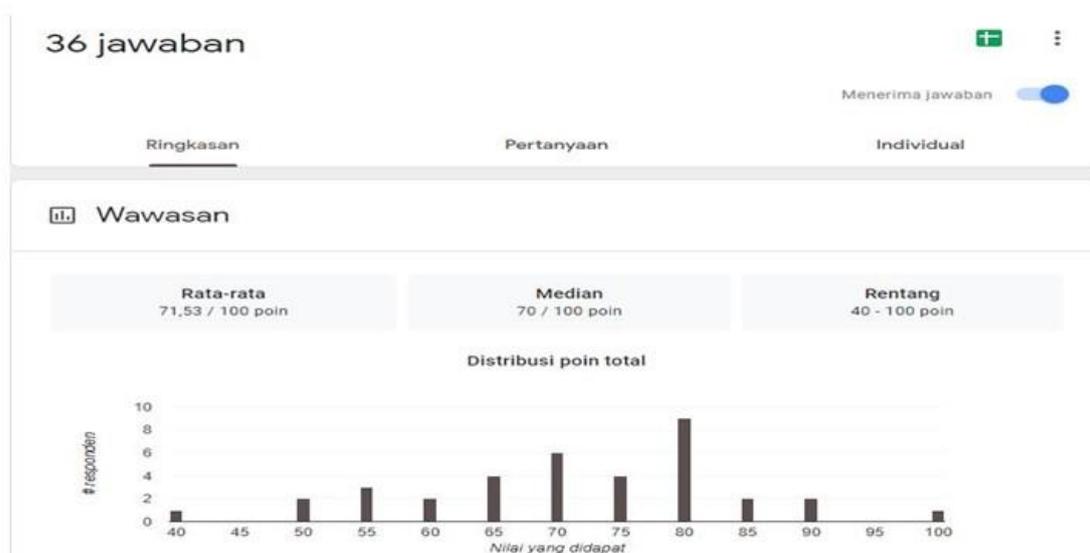


**Gambar 3**  
**Diagram Batang Hasil Penilaian Permainan Bola Besar pada Peserta Didik Kelas X MIPA 2 (Diambil dari Hasil Snipping Tool)**

orang). Yang terbagi dalam 4 kelas dan semua peserta didik hadir pada evaluasi



**Gambar 4**  
**Diagram Batang Hasil Penilaian Permainan Bola Besar pada Peserta Didik Kelas X MIPA 3 (Diambil dari Hasil Snipping Tool)**



**Gambar 5**  
**Diagram Batang Hasil Penilaian Permainan Bola Besar pada Peserta Didik Kelas X MIPA 4 (Diambil dari Hasil Snipping Tool)**

tersebut, dengan hasil evaluasi sebagai berikut :

Dari data tersebut di atas, maka rata-rata hasil penilaian tugas seluruh peserta didik sebesar 81,39 dan rata-rata hasil penilaian harian pada materi permainan bola besar sebesar 76,04, dan rata-rata secara keseluruhan sebesar 78,72. Bila dikonvensikan ke dalam tingkat

penguasaan kompetensi yang berlaku di SMA Negeri 1 Melaya, dengan rentan nilai 75 – 83 atau berada dalam kategori cukup.

Data hasil penelitian pendapat peserta didik tentang pemaparan materi pada blog Bugar Sehat Rahayu, yang dikumpulkan melalui survai daring dengan menggunakan Google Form.

**Tabel 2**  
**Data Hasil Penilaian Tugas dan Hasil Penilaian Harian Pada Materi Permainan Bola Besar pada Peserta didik Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Melaya Tahun Pelajaran 2021/2022**

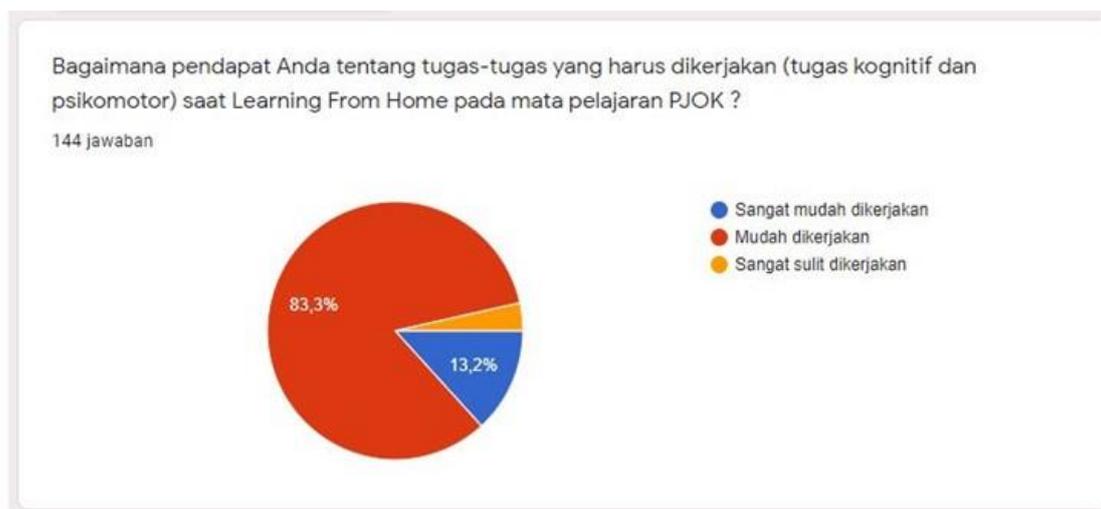
| No.                     | Kelas    | Rata-Rata Hasil Penilaian Tugas Permainan Bola Besar | Rata-Rata Hasil Penilaian Harian Permainan Bola Besar | Nilai Rata-Rata Kelas |
|-------------------------|----------|--|---|-----------------------|
| 1                       | X MIPA 1 | 82,59  | 83,47   | 83,03                 |
| 2                       | X MIPA 2 | 80,37  | 77,36   | 78,87                 |
| 3                       | X MIPA 3 | 81,48  | 71,81   | 76,65                 |
| 4                       | X MIPA 4 | 81,11  | 71,53   | 76,32                 |
| <b>Jumlah Rata-Rata</b> |          | <b>325,55</b>  | <b>304,17</b>   | <b>314,86</b>         |
|                         |          | <b>81,39</b>   | <b>76,04</b>  | <b>78,72</b>          |



**Gambar 6**  
**Gambar Hasil Pendapat Peserta Didik tentang Pemaparan Materi dan Video-Video Pembelajaran pada [bugarsehatrahayu.blogspot.com](http://bugarsehatrahayu.blogspot.com) (Diambil dari Hasil *Snipping Tool*)**

Hasil menunjukkan bahwa 22,2% peserta didik menjawab sangat mudah dipahami, 75% peserta didik menjawab mudah dipahami, dan 2,8% peserta didik

menjawab sangat sulit dipahami. Hal ini sesuai dengan penelitian Mubarak & Muhammad (2021) terkait dengan hasil pembelajaran olahraga melalui jaringan



**Gambar 7**  
**Gambar Hasil Pendapat Peserta Didik Tentang Tugas-Tugas yang Harus Dikerjakan (kognitif dan psikomotor) saat *Learning From Home* pada mata pelajaran PJOK (Diambil dari Hasil *Snipping Tool*)**



**Gambar 8**  
**Gambar Hasil Pendapat Peserta Didik Tentang Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran PJOK saat *Learning From Home* (Diambil dari Hasil Snipping Tool)**

atau jarak jauh/online. Untuk memperjelas penjelasan di atas lihat gambar 6.

Data hasil survei daring dengan menggunakan *Google Form*, menunjukkan bahwa 13,2% peserta didik menjawab sangat mudah dikerjakan, 83,3% peserta didik menjawab mudah dikerjakan, dan 3,5% peserta didik menjawab sangat sulit dikerjakan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mendrofa (2021) dimana pembelajaran daring bisa kita pakai untuk melakukan pembelajaran olahraga. Untuk memperjelas penjelasan di atas lihat gambar 7.

Data hasil survei daring dengan menggunakan *Google Form*, menunjukkan bahwa 28,5% peserta didik menjawab sangat memuaskan, 69,4% peserta didik menjawab memuaskan, dan 2,1% peserta didik menjawab sangat kurang memuaskan. Untuk memperjelas penjelasan di atas lihat gambar 8.

## SIMPULAN DAN SARAN

Bahwa hasil belajar (kognitif) peserta didik melalui implementasi *Google Classroom* saat *Learning From Home* pada Mata Pelajaran PJOK di kelas X MIPA, rata-rata secara keseluruhan sebesar 78,72. Bila dikonvensikan ke dalam tingkat penguasaan kompetensi yang berlaku di SMA Negeri 1 Melaya, dengan rentan nilai 75–83 atau berada dalam kategori cukup. Data hasil penelitian pendapat peserta didik tentang pemaparan materi pada blog Bugar Sehat Rahayu, hanya 2,8% peserta didik menjawab sangat sulit dipahami. Hasil pendapat peserta didik tentang tugas-tugas yang harus dikerjakan (kognitif dan psikomotor) saat *Learning From Home* pada mata pelajaran PJOK, menunjukkan bahwa hanya 3,5% peserta didik menjawab sangat sulit dikerjakan. Hasil pendapat peserta didik tentang penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran PJOK saat *Learning From Home*,

menunjukkan bahwa hanya 2,1% peserta didik menjawab sangat kurang memuaskan. Saran kami terkait dengan penelitian ini adalah walaupun dengan *learning from home*, pembelajaran tatap efektif untuk dilaksanakan, sehingga metode *hybird* bagi kami tetap baik dipergunakan dalam pembelajaran olahraga.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisyi, M. K., & Mahardika, I. M. S. U. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MTS Salafiyah Al-Amin. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(10), 15-123. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/42627>
- Dianne, A. K. (2020). *Dampak Penerapan Pembelajaran Daring terhadap Kemandirian Belajar (Self-Regulated Learning) Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Selama Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19*. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/3504>
- Fajar, H. (2020). Hybrid Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Menengah maupun Pendidikan Olahraga Perguruan Tinggi. *Prosiding SENOPATI (Seminar Olahraga Pendidikan dalam Teknologi dan Inovasi)*, 1(1), 1-7. <http://194.59.165.171/index.php/senopati/article/view/502>
- Irwanto, E., & Farhanto, G. (2021). Anxiety Pembelajaran Daring di Era Covid 19 : pada Matakuliah Praktikum. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 264-269. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4896117>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190 -. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Maulana, F., Ningtyas, G. S., & Nugraheni, W. (2021). Survey Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Melalui Sistem Pembelajaran Daring. *Jendela Olahraga*, 6(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.26877/jo.v6i1.6252>
- Melyza, Apta & Aguss, Rachmi Masheilla. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Journal of Physical Education*. Vol 2, No ( 1), Hal 8-16. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/article/view/950>
- Mendrofa, F. (2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Masa Pandemi Covid 19 di Indonesia. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2125-2131. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1124>
- Mubarok, H., & Muhammad, H. N. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Pembelajaran dalam Jaringan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Antara Sistem Kredit Semester dan Reguler Madrasah Aliyah Negeri Bangkalan. *Jurnal Pendidika Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 211-215. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php>

p/jurnal-pendidikan-  
jasmani/article/view/38081  
Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020).  
*Pembelajaran Daring di Tengah*

*Wabah Covid 19*. [https://online-  
journal.unja.ac.id/biodik](https://online-journal.unja.ac.id/biodik)