

# Google Meet, Sarana Pembelajaran Efektif Teks Cerita Fantasi di Kelas Khusus Olahraga SMP Negeri 13 Yogyakarta

Citra Putri Wijayanti<sup>1)</sup>, Sudarmini<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

Google Meet; kelas khusus olahraga; pembelajaran daring; pembelajaran efektif; teks cerita fantasi.

---



---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan *Google Meet* secara efektif dalam kegiatan pembelajaran teks cerita fantasi, khususnya di kelas khusus olahraga VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan yang cukup signifikan pada keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas dengan menggunakan sarana pembelajaran yang berbeda, yakni antara *Google Classroom* serta *WhatsApp* dan *Google Meet*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan teknik observasi dan wawancara. Selanjutnya, data dianalisis melalui langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini berupa pemaparan secara deskriptif adanya keberhasilan guna pemanfaatan sarana *Google Meet* dalam kegiatan belajar mengajar KD 4.4 Teks Cerita Fantasi di kelas khusus olahraga VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta, yakni dengan meningkatnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu menjadi solusi atas keresahan guru dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya di kelas khusus olahraga.

---

**How to Cite:** Wijayanti, C. P. dan Sudarmini. (2021). *Google Meet, Sarana Pembelajaran Efektif Teks Cerita Fantasi di Kelas Khusus Olahraga SMP Negeri 13 Yogyakarta*. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, gagasan Masyarakat 5.0 atau *Society 5.0* yang pertama kali ditawarkan oleh Jepang pada pergelaran teknologi CeBIT tahun 2017 semakin gencar diperdengarkan. Gagasan yang menjadi resolusi atas Revolusi Industri 4.0 ini menitikberatkan pada penyelesaian masalah sosial melalui pengintegrasian ruang nyata dan virtual (Skobelev & Bovorik, 2017). Dengan demikian, seluruh aspek kehidupan perlu secara aktif mengimplementasikan kecanggihan teknologi informasi, *internet of things* (IoT), kemampuan robotik, kecerdasan artifisial, serta *augmented reality* (AR). Hal ini tidak terkecuali pada bidang pendidikan, yang sebenarnya sudah diamini melalui diterapkannya Kurikulum 2013 di Indonesia sejak tahun 2014. Kurikulum yang menekankan adanya peran teknologi informasi dan komunikasi pada setiap mata pelajaran ini tentunya mendorong peserta didik dan pendidik untuk mampu berkolaborasi secara aktif dengan teknologi. Lebih lanjut, kurikulum tersebut bahkan telah dikembangkan menjadi Kurikulum 2013 Revisi yang mulai diberlakukan pada tahun 2017. Tidak hanya mengintegrasikan pendidikan dengan teknologi, kegiatan pembelajaran menurut Kurikulum 2013 Revisi perlu diintegrasikan pula dengan penguatan pendidikan karakter, kemampuan literasi, kecakapan abad 21, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) guna mempersiapkan insan unggul yang mampu bersaing secara global pada era Masyarakat 5.0 (Mulyasa, 2019: 4).

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 Revisi yang diintegrasikan juga dengan keempat hal tersebut menekankan kegiatan belajar mengajar yang berorientasi pada peserta didik. Hal ini berkenaan dengan kompetensi 4C yang perlu dimiliki peserta didik dalam menghadapi tantangan kompleks pada abad 21. Kompetensi tersebut meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), dan kemampuan untuk berkolaborasi bersama (*collaboration*). Lebih jauh lagi, pembelajaran pada kurikulum ini juga berkaitan erat dengan penguatan kemampuan literasi peserta didik yang dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Tidak hanya berkaitan dengan literasi dasar seperti

kegiatan membaca, menulis, dan berhitung, kemampuan literasi juga ditekankan pada ranah literasi perpustakaan, media, teknologi, dan visual. Pada perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, tentunya kemampuan literasi peserta didik dapat dikontrol dengan penggunaan objek yang beragam. Misalnya, penggunaan media penyampai materi yang interaktif, pembelajaran berbasis *gamification*, serta pemanfaatan platform belajar lainnya secara optimal.

Adanya pengintegrasian teknologi pada bidang pendidikan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Pembelajaran berlangsung secara mangkus dan sangkil, serta bersifat fleksibel. Pernyataan ini sejalan dengan konsep Merdeka Belajar yang digagas oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, melalui pidatonya saat memperingati hari Guru Nasional tahun 2019 lalu. Konsep ini mencakup pelaksanaan pembelajaran yang fleksibel, peserta didik bebas mengasah bakat dan minatnya, personalisasian pembelajaran, kegiatan berbasis proyek, pengalaman lapangan, dan penginterpretasian data (Setiawan, 20019: 12). Hal inilah yang diterapkan di SMP Negei 13 Yogyakarta, yakni mewadahi peserta didik dalam mengasah bakat dan minatnya, khususnya pada bidang olahraga.

Mulai tahun ajaran 2008/2009, SMP Negeri 13 Yogyakarta memang ditunjuk oleh Pemerintah Kota Yogyakarta untuk menyelenggarakan pembelajaran secara formal di bidang olahraga. Hal ini dilatarbelakangi oleh banyaknya peserta didik di DIY, khususnya Kota Yogyakarta, yang berbakat di bidang olahraga, tetapi tidak dapat dikembangkan secara optimal di sekolah. Pada tahun pertama pembukaan program tersebut, kursi yang tersedia di kelas khusus olahraga mencapai 36, meliputi cabang olahraga sepak bola, sepak takraw, bola voli, dan atletik. Namun, saat ini kuota bagi kelas khusus olahraga hanya untuk 34 peserta didik, mencakup cabang olahraga catur, tenis meja, atletik, bulu tangkis, karate, pencak silat, taekwondo, bola voli, dan sepak bola (admin, smpn13-yog.sch.id, 18/09/2021). Melalui penyelenggaraan kelas khusus olahraga ini, diharapkan dapat melahirkan atlet-atlet profesional di bidangnya. Mereka juga diharapkan mampu mengharumkan nama Kota Yogyakarta di kancah regional, nasional, bahkan internasional. Meski demikian, prestasi akademik dari peserta didik di kelas khusus olahraga pun tidak semata-mata dapat langsung diacuhkan. Aspek kognitif peserta didik tetap perlu diasah melalui kegiatan pembelajaran reguler yang berlangsung. Pada kenyataannya, persoalan inilah yang menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam manajemen kelas, terlebih pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh saat ini.

Adanya pandemi *Corona Virus Disease-19* yang mulai merebak pada akhir tahun 2019 ini seolah menghentikan roda kehidupan manusia, meski kini perlahan dunia telah kembali merangkak. Hampir seluruh kegiatan manusia dibatasi, bahkan tidak sedikit pula yang benar-benar terhenti. Begitu pula dalam bidang pendidikan, di mana kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung secara tatap muka, harus beralih dengan bertatap secara maya. Perubahan yang mendadak ini sebelumnya tentu tidak ada yang menyana, sehingga tidak ada persiapan matang untuk menghadapinya. Dunia pendidikan sempat berhenti di tempat untuk waktu yang cukup lama, hingga sedikit demi sedikit mulai beradaptasi dengan keadaan. Pelaksanaan Kurikulum 2013 Revisi yang sebelumnya sebatas terlaksana seadanya, sekarang benar-benar dipecut untuk diterapkan secara tepat guna. Beberapa sekolah akhirnya mampu mengejar ketertinggalan, namun tidak sedikit yang justru ragu dalam mengambil langkah. Kebanyakan guru yang merupakan generasi X bahkan *Baby Boomer* tentu belum begitu akrab dengan perkembangan teknologi, berbeda dengan peserta didik yang dapat dikategorikan sebagai generasi Z. Meski demikian, guru memiliki kemauan yang teguh guna memberdayakan diri. Berbagai pelatihan pengoptimalan platform belajar dalam jaringan (*daring*), inovasi ragam media pembelajaran, dan sebagainya diikuti dengan antusias tinggi, membawa harapan dapat memperbaiki kondisi pendidikan saat ini.

Sayangnya, semangat pendidik yang terus melakukan pembaruan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas tidak dibarengi pula dengan partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran berlangsung dengan pasif, tanpa adanya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Kurikulum 2013 Revisi yang berorientasi pada peserta didik justru nihil makna. Esensi dari kegiatan pembelajaran dalam pendidikan pun kian mengikis, hanya sekadar memberi materi dan tugas yang wajib dikumpulkan sebagai salah satu dasar penilaian. Berbeda dengan pelaksanaan kelas secara tatap muka yang lebih hidup, kegiatan belajar mengajar saat ini hanya berisi salinan pesan, "*Baik, Pak/Bu*", yang bermakna ambigu—apakah peserta didik benar memahami materi yang disampaikan atau hanya mengikuti format jawaban aman karena takut menyampaikan

pendapat dan pertanyaan? Hal inilah yang menjadi keresahan di kalangan guru. Pengintegrasian kelas melalui sarana *Google Classroom* maupun *WhatsApp* belum mampu menghadirkan interaksi antara guru dan peserta didik secara aktif. Persoalan ini pun dialami oleh guru di SMP Negeri 13 Yogyakarta, khususnya di kelas khusus olahraga VII D.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang juga bertujuan untuk memunculkan apresiasi sastra dari dalam diri peserta didik cenderung belum tercapai dengan baik. Terlebih pada kelas VII yang pada dasarnya masih dalam peralihan dari sekolah dasar ke jenjang menengah pertama. Kondisi ini sangat terlihat ketika peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas VII D pada pertemuan pertama. Meski pembelajaran telah dikemas sedemikian rupa dan peneliti aktif memberi stimulus kepada peserta didik, respons yang diberikan peserta didik relatif pasif. Hal ini juga tergambar dengan jelas melalui jumlah peserta didik yang mengumpulkan hasil dari tugas yang diberikan guna mengukur pemahaman mereka. Cukup berbeda dengan kelas lainnya yang lebih aktif, baik dalam bertanya maupun menyampaikan pendapatnya.

Dari persoalan ini, tidak ada yang benar pun patut disalahkan. Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi memang berorientasi pada keaktifan peserta didik, tetapi guru juga dituntut untuk lebih aktif dan inovatif dalam meramu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Karakteristik guru yang tidak dapat digantikan oleh teknologi canggih manapun perlu terus dipupuk guna merangkul peserta didik di era Masyarakat 5.0 saat ini. Meski pembelajaran secara tatap muka belum dapat dilaksanakan secara optimal di sekolah, interaksi antara guru dan peserta didik harus tetap berjalan dengan baik. Peserta didik perlu diberi ruang bahkan digandeng untuk berani menyuarkan pemikirannya. Langkah ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan platform *Google Meet* yang sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Pernyataan ini senada dengan pendapat Dave (2020, dalam Purwanto, 2020: 2829) yang menilai bahwa tidak sedikit institusi yang kini mengandalkan *Google Meet* semenjak adanya pembatasan sosial sebagai dampak munculnya pandemi COVID-19, termasuk pada lingkup pendidikan. Namun, penggunaan platform tersebut pada kenyataannya belum begitu dioptimalkan, khususnya oleh guru di tingkat pendidikan dasar, baik di tingkat SD maupun SMP.

Sebagai upaya meningkatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik di kelas VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta, peneliti menerapkan model pembelajaran Stratta dengan memanfaatkan platform *Google Meet* pada pembelajaran Kompetensi Dasar 4.4 materi Teks Cerita Fantasi. Kompetensi dasar ini bertujuan agar peserta didik mampu menyajikan ide kreatif yang digagas serta dikembangkannya menjadi sebuah teks cerita fantasi dengan tetap memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang telah dipelajari. Pada kegiatan pendahuluan dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pendekatan dengan peserta didik yakni memberikan orientasi, apersepsi, dan motivasi serta mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan. Video cerita *Roro Jonggrang* dari kanal YouTube "Dongeng Kita" dijadikan stimulus bagi peserta didik untuk dapat memahami teks cerita fantasi dengan baik dan memiliki gambaran bagaimana cara menyajikan sebuah teks cerita fantasi yang benar. Melalui pendekatan inilah peserta didik merasa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dinamis dengan melibatkan peserta didik secara aktif.

Berangkat dari pemaparan tersebut, peneliti bermaksud untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Google Meet* dalam kegiatan belajar mengajar teks cerita fantasi, khususnya di kelas khusus olahraga VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta. Adapun permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keaktifan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas khusus olahraga VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta?
2. Bagaimana peran sarana pembelajaran *Google Meet* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas khusus olahraga VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta?

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, penelitian ini cukup penting untuk dilakukan meninjau adanya kesenjangan pada keaktifan peserta didik di kelas VII D sebagai kelas khusus olahraga dan kelas VII lainnya. Walaupun ditempa khusus untuk menjadi seorang atlet profesional, aspek kognitif peserta didik di kelas khusus olahraga juga tetap perlu diperhatikan sebagaimana yang berlaku pada peserta didik di kelas reguler. Guna mengeskalasi keaktifan peserta didik di kelas khusus olahraga tersebut, maka guru perlu memanfaatkan sarana pembelajaran yang interaktif, misalnya melalui *Google Meet*. Untuk membahas hal

tersebut, maka artikel ini bertajuk: "*Google Meet*, Sarana Pembelajaran Efektif Teks Cerita Fantasi di Kelas Khusus Olahraga SMP Negeri 13 Yogyakarta".

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sugiyono (2017: 15) mendefinisikan penelitian ini sebagai penelitian yang meneliti objek penelitian pada kondisi yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama (*human instrument*), data dikumpulkan dengan teknik gabungan, kemudian dianalisis secara induktif, dan menghasilkan deskripsi yang menekankan pada makna. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta yang berjumlah 34 peserta didik. Sementara objek penelitian ini adalah keaktifan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran KD 4.4 Teks Cerita Fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi pada saat pembelajaran berlangsung dan wawancara kepada peserta didik yang ditempuh melalui pengisian kuesioner dalam Google Formulir. Penelitian ini dilaksanakan secara daring pada 7—9 September 2021 di Laboratorium Bahasa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Ahmad Dahlan karena pembelajaran tatap muka di SMP Negeri 13 Yogyakarta belum berjalan secara optimal.

Instrumen yang menunjang kegiatan ini meliputi peneliti sebagai instrumen utama yang merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta menyajikan hasil penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan kuesioner singkat guna memperoleh informasi yang dibutuhkan dari peserta didik. Kuesioner ini dibagikan pada 10—13 September 2021 kepada peserta didik kelas VII D yang berisi evaluasi pembelajaran dari peserta didik, termasuk tanggapan mereka dalam penggunaan *Google Meet* sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, kuesioner yang dibagikan juga menghimpun tanggapan peserta didik terhadap sarana pembelajaran apa yang dinilai efektif dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan adanya perbandingan keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang cukup signifikan antara penggunaan sarana pembelajaran di kelas. Pada penelitian yang dilakukan pada 7 dan 8 September 2021, pembelajaran dilakukan melalui WhatsApp dengan materi serta LKPD yang diberikan melalui *Google Classroom* dengan diikuti oleh 8 peserta didik. Sementara pada tanggal 9 September 2021, kegiatan pembelajaran dilakukan secara sinkronus melalui tatap maya dengan menggunakan *Google Meet*. Dari tindakan dalam kelas tersebut, diperoleh kenaikan jumlah peserta didik yang hadir dan aktif selama pembelajaran berlangsung, yakni sejumlah 11 peserta didik. Hal ini dinilai cukup baik karena dapat dikatakan bahwa suasana pembelajaran di kelas dapat kembali hidup, meski masih bertatap secara maya. Perbandingan tersebut dapat disajikan pada tabel berikut.

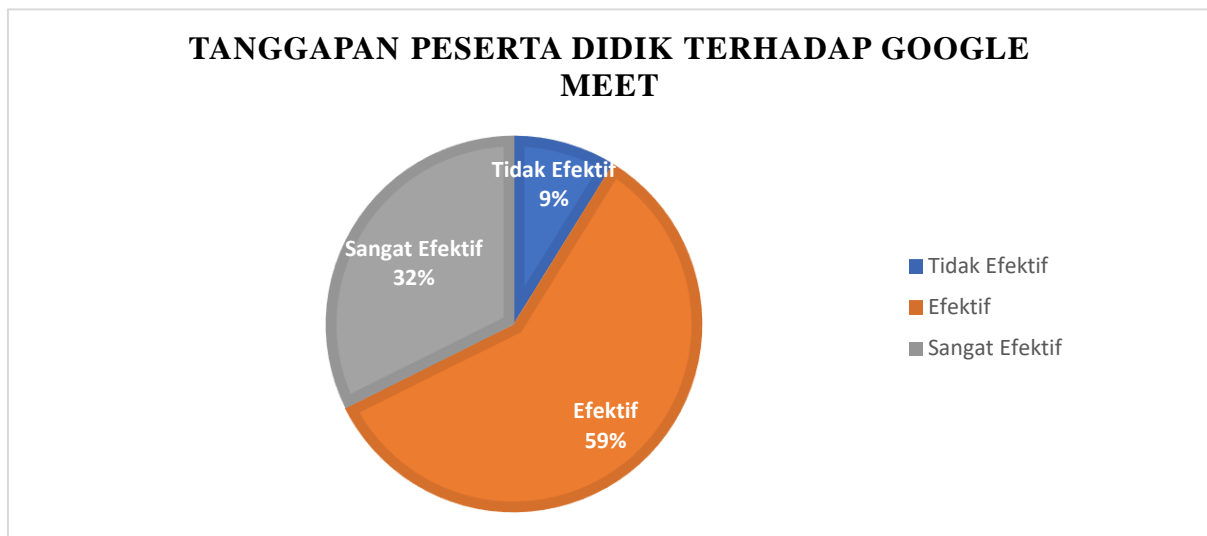
**Tabel 1.** Keaktifan Peserta Didik Kelas VII D selama Pembelajaran Teks Cerita Fantasi

No.	Waktu Pelaksanaan	Sarana Pembelajaran	Jumlah Peserta Didik Aktif
1.	7 dan 8 September 2021	<i>Google Classroom</i> dan <i>WhatsApp</i>	8
2.	9 September 2021	<i>Google Meet</i>	20

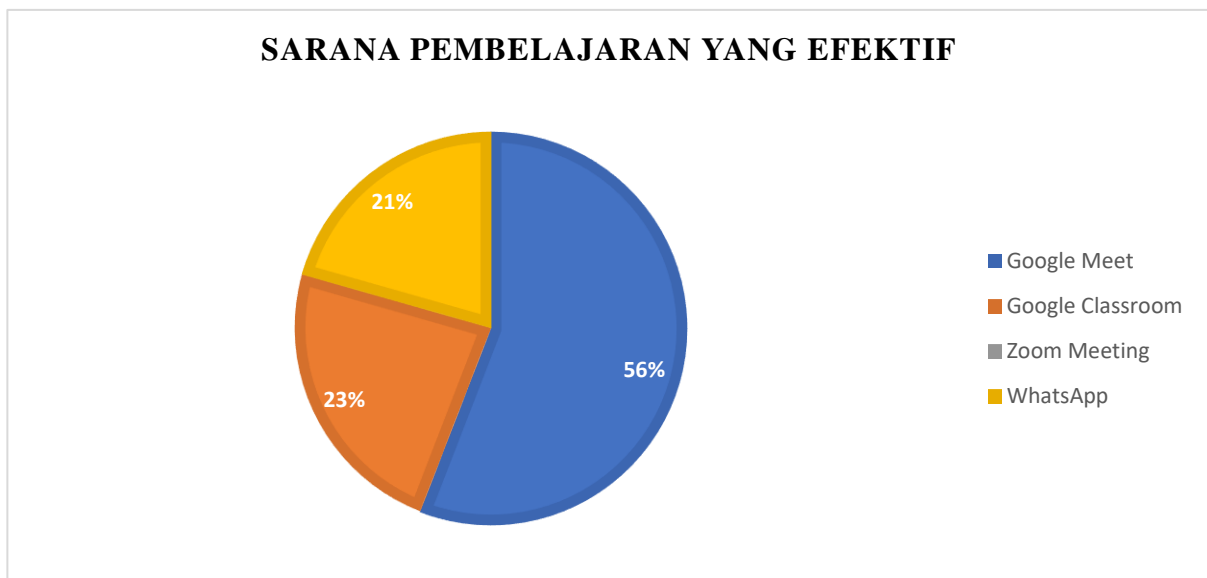
Sumber: Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di Kelas VII D

Selanjutnya, dilakukan kegiatan wawancara melalui kuesioner kepada peserta didik mengenai tanggapan mereka terhadap penggunaan *Google Meet* sebagai sarana pembelajaran Teks Cerita Fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, dalam kuesioner tersebut juga terdapat pertanyaan mengenai

penggunaan sarana pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19 saat ini. Dari kedua kuesioner tersebut, diperoleh data sebagai berikut.



**Gambar 1** Tanggapan Peserta Didik Kelas VII D terhadap Penggunaan *Google Meet*



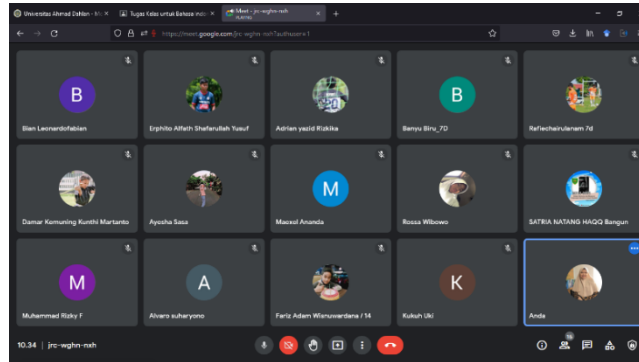
**Gambar 2** Penggunaan Sarana Pembelajaran yang Efektif menurut Peserta Didik Kelas VII D

Adanya pembatasan kegiatan di masyarakat sebagai akibat dari pandemi COVID-19 yang belum usai tentunya turut berdampak pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di Indonesia, tidak terkecuali di Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMP Negeri 13 Yogyakarta sebagai salah satu sekolah terakreditasi A sekaligus sebagai penyelenggara pembinaan khusus di bidang olahraga selama satu tahun terakhir melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara dalam jaringan (daring) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini dilakukan guna mencegah adanya penyebaran COVID-19 di lingkungan sekolah sekaligus sebagai langkah untuk meredam kasus penyebaran COVID-19 yang sempat memuncak beberapa waktu lalu. Dengan diterapkannya pembelajaran jarak jauh ini, guru perlu berinovasi untuk menghadirkan pembelajaran yang tetap hidup dan bermakna bagi peserta didik.

Meski kegiatan pembelajaran di Indonesia seharusnya sudah terintegrasi dengan teknologi sejak diberlakukannya Kurikulum 2013 Revisi, namun pelaksanaannya di lapangan masih belum maksimal. Hingga saat ini pun, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan tatap maya melalui sarana *video teleconference*, seperti *Google Meet* maupun *Zoom Meeting*, terbilang masih cukup jarang. Alhasil, tujuan pembelajaran di



sekolah, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, belum dapat tercapai dengan semestinya. Apresiasi sastra yang diharapkan muncul dari dalam diri peserta didik belum dapat terpenuhi karena pembelajaran di kelas yang bersifat pasif. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan salah satu sarana pembelajaran yakni *Google Meet* guna menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia KD 4.4 Teks Cerita Fantasi untuk kelas khusus olahraga VII D di SMP Negeri 13 Yogyakarta.



**Gambar 3** Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan *Google Meet* pada Kelas VII D

Pada pertemuan untuk KD 3.4, pembelajaran dilakukan melalui *Google Classroom* untuk mengirimkan materi pembelajaran, LKPD, dan penugasan bagi peserta didik. Sebelum diarahkan untuk mengakses materi di *Google Classroom*, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan meliputi apersepsi, motivasi, dan pemberian stimulus bagi peserta didik dengan menautkan sebuah video dari YouTube dalam grup *WhatsApp*. Meski demikian, peserta didik yang aktif selama pembelajaran hanya berjumlah 8 dari 34 peserta didik. Berbeda halnya pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan *Google Meet*, jumlah peserta didik yang aktif berjumlah 20, meski tidak dapat terdokumentasi seluruhnya pada tangkapan layar karena ada beberapa yang keluar masuk akibat kondisi jaringan.

Dari hasil penelitian yang telah disajikan dalam Gambar 1, peserta didik di kelas khusus olahraga kelas VII D SMP Negeri 13 Yogyakarta menilai bahwa pembelajaran menggunakan *Google Meet* sudah efektif, yakni dengan presentase sebesar 59% dari total 34 peserta didik. Bahkan sebesar 32% peserta didik berpendapat bahwa penggunaan *Google Meet* pada kegiatan belajar mengajar sangat efektif. Artinya, sebanyak 31 peserta didik menyetujui bahwa penggunaan *Google Meet* ini terbilang berhasil guna dalam pelaksanaan pembelajaran, karena saat penyampaian materi kepada peserta didik tercipta interaksi yang cukup aktif, baik dengan bertanya maupun menyampaikan pendapat. Sementara 9% lainnya menanggapi bahwa penggunaan *Google Meet* kurang efektif karena pembelajaran perlu dilangsungkan secara sinkronus.

Lebih lanjut, hasil penelitian yang disajikan dalam Gambar 2 menggambarkan bahwa menurut 56% peserta didik (sebanyak 21 peserta didik), sarana pembelajaran yang efektif adalah *Google Meet*. Meski sama-sama sarana berupa *video teleconference*, tetapi *Zoom Meeting* rupanya kurang begitu digemari dan dianggap tidak efektif oleh peserta didik karena lebih memangkas data internet. Sementara itu, pendapat peserta didik mengenai sarana pembelajaran *WhatsApp* dan *Google Classroom* tidak begitu jauh berbeda, yakni masing-masing sebesar 21% dan 23%. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran melalui dua sarana tersebut dan cukup menyulitkan jika pembelajaran berlangsung secara sinkronus.

Dari pemaparan data hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa *Google Meet* cukup berperan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya pada pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Pembelajaran dengan menggunakan *Google Meet* terbukti berjalan dengan efektif, sebab dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, interaksi antara guru dan peserta didik dapat tercipta dengan baik dan penyampaian materi kepada peserta didik dapat lebih bermakna. Melalui penggunaan sarana pembelajaran ini, diharapkan dapat melahirkan apresiasi sastra dari dalam diri peserta didik, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

## KESIMPULAN

Pembelajaran jarak jauh akibat pandemi COVID-19 semakin menuntut guru untuk dapat mengemas kegiatan belajar mengajar dengan menarik, terlebih pada peserta didik kelas VII. Demikian halnya yang perlu diperhatikan pula oleh guru yang mengajar di kelas khusus olahraga. Meskipun mereka diwadhahi untuk dapat terus mengembangkan bakatnya di bidang olahraga, kegiatan akademik di sekolah pun perlu untuk diimbangi tanpa berat satu sisi. Meski keaktifan dari peserta didik bukanlah satu-satunya aspek penilaian, dengan mengikuti pembelajaran secara aktif tentu mereka dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik adalah *Google Meet*. Menurut tanggapan peserta didik, penggunaan *Google Meet* dalam pembelajaran dinilai lebih efektif dari pada sarana-sarana pembelajaran lainnya, seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, dan *WhatsApp*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan lancar. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 13 Yogyakarta serta Bapak/Ibu guru SMP Negeri 13 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan serta arahan, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian dengan baik. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 13 Yogyakarta, khususnya kelas VII A, C, dan D yang telah belajar bersama selama kegiatan penelitian berlangsung. Tidak lupa, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sudarmini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) pada kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yang telah senantiasa membimbing dan mengarahkan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan PLP II di sekolah. Terakhir dan tidak kalah penting, peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti setiap waktu.

## REFERENSI

- Mulyasa. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Cetakan 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawan, W. (2019). Disarikan dari Direktori FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia: <http://file.upi.edu/>
- Skobelev, & Borovik. (2017). On The Way from Industry 4.0 to Industry 5.0: from Digital Manufacturing to Digital Society. *International Scientific Journal "Industry 4.0"*, 307—311.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, E. & Hendy T. (2020). The Factors Affecting Intention to Use *Google Meet* Amid Online Meeting Platforms Competition in Indonesia. *Technology Reports of Kansai University* 62(06), Juli 2020, hh. 2829—2838.