

## Pelatihan Pembelajaran Perkembangan Motorik Dengan Aplikasi *Google Classroom* Bagi Mahasiswa

Achmad Afandi<sup>1</sup>, Winarno<sup>2</sup>, Yuskhil Mushofi<sup>3</sup>, Rizka Hadiwiyanti<sup>4</sup>, Titik Purwati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Eksakta, Program Studi pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi, IKIP Budi Utomo, Malang, Indonesia

<sup>4</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

<sup>5</sup>Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Eksakta, Program Studi pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo, Malang, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[a.afandi1387@gmail.com](mailto:a.afandi1387@gmail.com), <sup>2\*</sup>[winarno241@gmail.com](mailto:winarno241@gmail.com), <sup>3</sup>[yuskhilgalbina@gmail.com](mailto:yuskhilgalbina@gmail.com), <sup>4</sup>[r.hadiwiyanti@gmail.com](mailto:r.hadiwiyanti@gmail.com), <sup>5</sup>[TitikPurwati@budiutomomalang.ac.id](mailto:TitikPurwati@budiutomomalang.ac.id)

**Abstrak** - Tujuan dari kegiatan pada pelatihan agar Mahasiswa pada jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi di IKIP Budi Utomo Malang bisa melakukan pembelajaran secara online saat melakukan praktek pembelajaran di sekolah-sekolah yang ditujuh dan dapat mengajari guru-guru di daerah masing-masing. Dan pada saat beberapa tahun kemarin semua institusi diwajibkan melakukan pembelajaran daring akibat terjadinya virus covid 19. Sehingga guru-guru di daerah luar jawa. Khususnya di daerah terpencil dapat melakukan pembelajaran dengan mudah dan praktis. Tanpa bertemu secara dekat dan langsung. Dan pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* ini biayanya murah karena aplikasinya gratis dan siswa di daerah dapat mudah melakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* ini merupakan solusi dari permasalahan saat waktu pandemik kemarin.

**Kata Kunci:** Pelatihan, *Google Classroom*, Perkembangan Motorik

**Abstract** - The purpose of the activities in the training is so that students in the physical education health and recreation department at IKIP Budi Utomo Malang can do online learning while doing learning practices in seven schools and can teach teachers in their respective areas. And when a few years ago all institutions were required to carry out online learning due to the Covid 19 virus so that teachers in areas outside Java. Especially in remote areas, learning can be done easily and practically. Without meeting up close and in person. And learning based on the *Google Classroom* application is cheap because the application is free and students in the area can easily carry out the teaching and learning process. This *Google Classroom* application-based learning is a solution to problems during the yesterday's pandemic.

**Keywords:** Training, *Google Classroom*, Motor Development

### 1. PENDAHULUAN

Kepanikan di tengah-tengah masyarakat Pada tahun 2020 karena terjadinya wabah penyakit corona (Chusna & Utami, 2020). Akibat dari perkembangan yang pesat diberbagai Negara-negara lain berdampak ditutupnya fasilitas pendidikan yang dianggap rentan terhadap penyebaran virus corona, salah satunya terjadi IKIP BUDI UTOMO Malang. COVID-19 merupakan wabah virus baru belum diteliti oleh manusia maka pemerintah Indonesia melakukan sistem online pada proses pembelajarannya (Situmorang, 2021). Pembelajaran online diberlakukan dengan tujuan untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dikampus diganti menuju pembelajaran online di kampus IKIP Budiutomo Malang (Masgumelar & Mustafa, 2021).. kejadian ini muncul tanpa prediksi dan persiapan sama sekali. Akibatnya kita semua merubah kebiasaan dari belajar secara langsung menjadi tidak langsung bertatap muka. Pada saat proses pembelajaran terdapat beberapa permasalahan antaralain: 1. Kondisi daerah tempat tinggal Mahasiswa berada diluar pulau jawa yang memiliki jaringan internet tidak kurang kondusif (Seta & Theresiawati, 2021). 2. Kurangnya pengalaman Mahasiswa pada saat melakukan proses pembelajaran serta buruknya proses pembelajaran karena kondisi letak geografis yang berbeda-beda. 3. Masih ada beberapa mahasiswa masih ada belum memiliki *Hand Phone (HP) android yang baik*. 4. Kurangnya pemahaman dan faktor geografis yang tidak sama (Telaumbanua et al., 2023). Solusi yang didapatkan adalah pelatihan dibagi menjadi beberapkelompok -kelompok. Sedangkan tahap selanjutnya pelatihan dilakukan pada mahasiswa secara langsung pada perkuliahan perkembangan Motorik. Tujuan dari pelatihan agar mahasiswa trampil didalam melakukan system

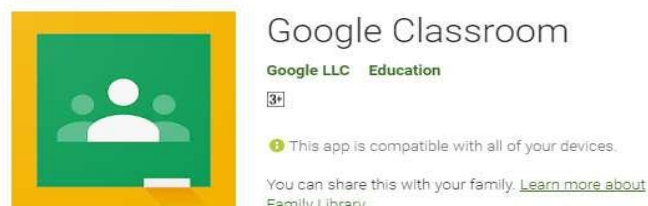
pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* (Afandi et al., 2023). Pelatihan pembelajaran *daring* diikuti oleh beberapa mahasiswa berjumlah 50-100 dengan menggunakan 2 kelas pada matakuliah perkembangan Motorik. Dari adanya pelatihan ini dapat menambah keilmuan untuk mahasiswa pada saat melakukan proses PPL dan PMBP dapat berjalan dengan baik yang akan dilakukan di daerah masing masing (Victorian et al., 2021).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini dilakukan oleh dosen secara bertahap dengan membagi mahasiswa dibagi berkelompok-kelompok kecil agar mahasiswa dapat terkontrol dan cepat memahami materi yang diberikan. Dengan Tujuan agar mahasiswa mampu mengikuti pelatihan dengan mudah melakukannya secara langsung saat mengikuti Praktek latihan mengajar di daerahnya masing-masing. Prosedur kegiatan yang diajarkan adalah:

1. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah semua mahasiswa mematuhi protocol kesehatan.
2. Melakukan pengenalan tentang pembelajaran *daring*.  
Pembelajaran (*daring*) merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet.
3. Menerangkan aplikasi *Google Classroom*
4. Menerangkan penggunaannya aplikasi *Google Classroom* dapat menggunakan hp dan laptop yang sudah di install. Adapun bentuk aplikasi *Google Classroom* yang dapat digunakan antaralain seperti dibawah ini.

### 2.1 Prosedur Penggunaan Aplikasi *Google Classroom*



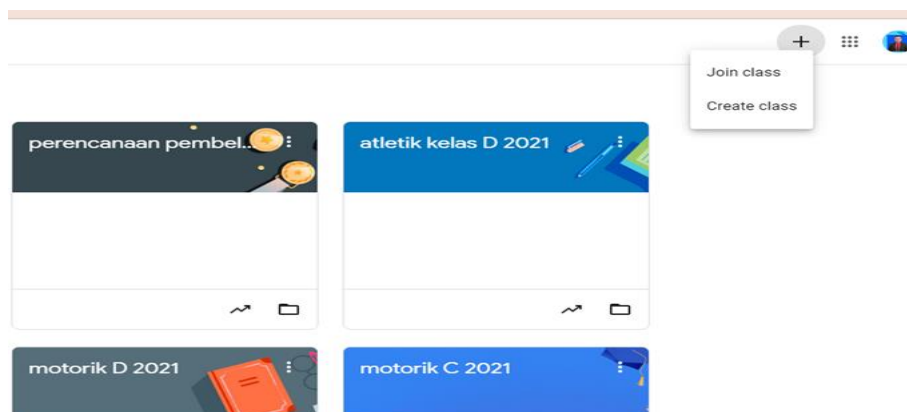
**Gambar 1.** Aplikasi *Google Classroom*

Download terlebih dahulu aplikasi *Google Classroom* dilanjutkan dengan menginstall aplikasi *Google Classroom*, langkah-langkah berikutnya seperti dibawah ini.

#### a) Membuka aplikasi *Google Classroom*

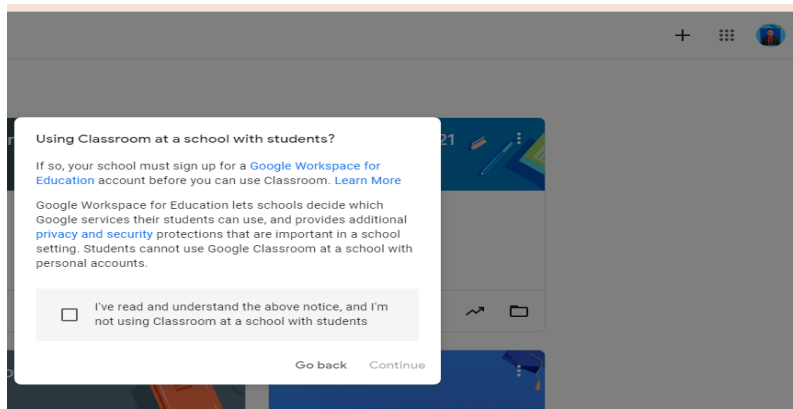
Semua mahasiswa diminta untuk mengklik gambar aplikasi *Google Classroom* yang sudah terdownload sebanyak dua kali atau *double* klik. Selanjutnya buat kelas

#### b) Membuat kelas seperti contoh dibawah ini



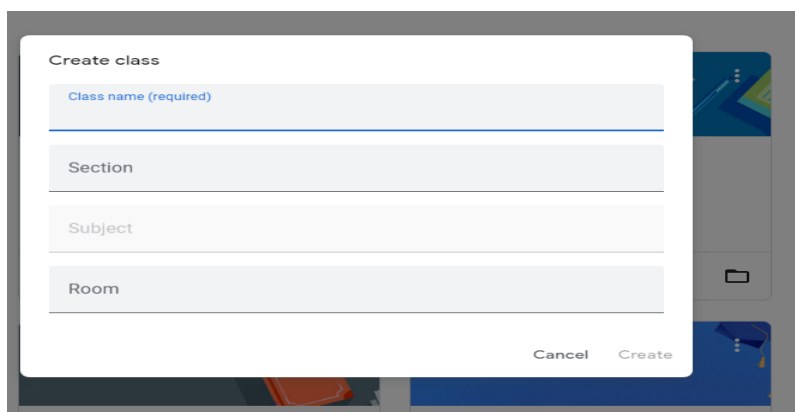
**Gambar 2.** Cara Membuat Kelas

Pada gambar 2 menerangkan tentang bagaimana cara membuat kelas gambar 3 seperti di bawah ini.



**Gambar 3.** Notifikasi Penggunaan Produk Google For Education

Setelah muncul gambar 3 di atas selanjutnya peserta diarahkan untuk mengklik kotak centang yang bertuliskan *I've read and understand the above notice, and I'm not using classroom at a school with students* selanjutnya akan muncul gambar 4 di bawah ini

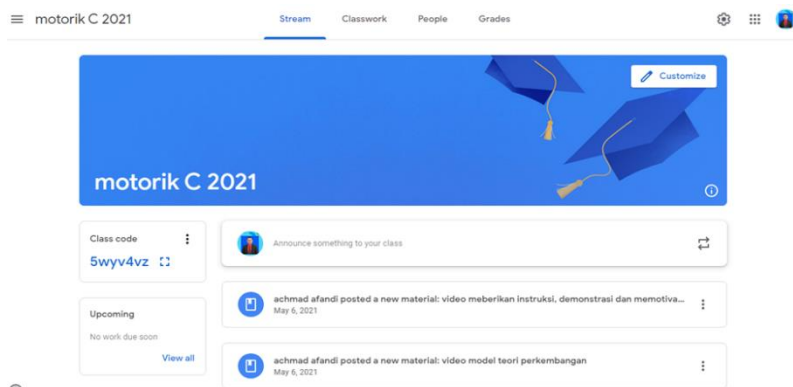


**Gambar 4.** Data Kelas Yang Akan Dibuat

Isilah beberapa kolom diatas yang sudah disediakan setelah itu tekan tanda tulisan creat.

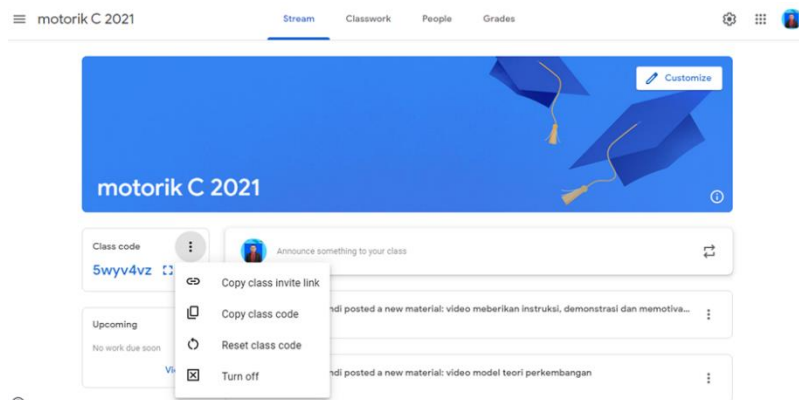
### c) Menjelaskan tentang *join* kelas

Yang pertama di lakukan *Join* kelas setelah itu copy setiap kode pada kelas yang telah di buat. Seperti dibaawah ini bertuliskan angka dan huruf yakni 5wv4vz itu adalah codenya .



**Gambar 5.** Halaman Kelas Pada *Google Classroom*

Lebih jelasnya tampilan join kelas dapat dilihat seperti dibawah ini



**Gambar 6. Code Join Kelas**

## 2.2 Cara Menggunakan *Google Classroom*

Selanjutnya kita jelaskan caranya dari awal. Adapun rincian dari Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

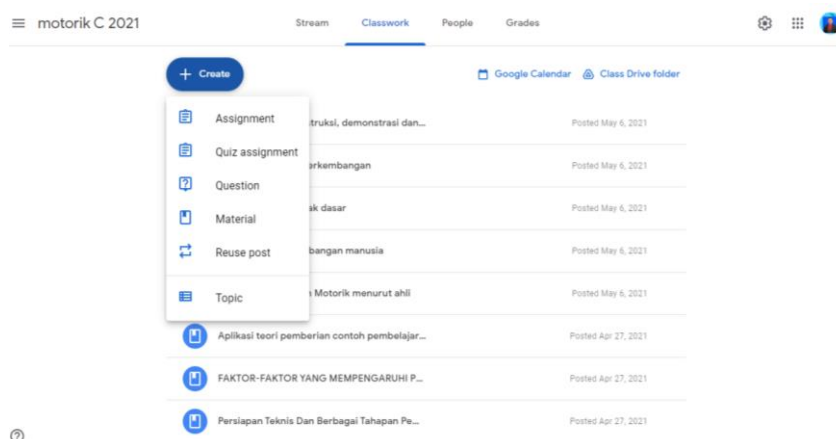
### a. Menganti tampilan *background*

Tampilan dirubah sesuai dengan keinginan dan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Seperti tampilan dibawah ini gambar 7 di bawah ini.



**Gambar 7. Mengganti *Background* Tampilan**

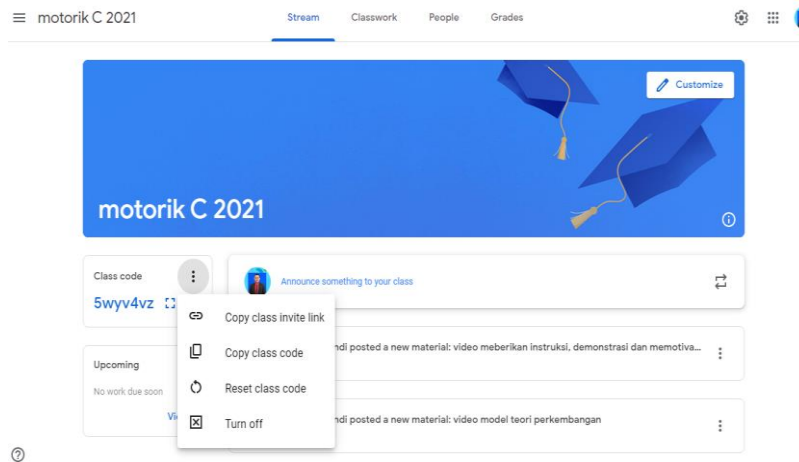
### b. Mengupload materi



**Gambar 8. Cara Kirim File, Materi Pdf, Word Dan *Google Classroom* Dan Video Pembelajaran.**

### c. *Join* Kelas bagi siswa

*Join* kelas dibuat oleh dosen dengan cara memberikan link atau mengundang siswa melalui link kode undangan. Bisa juga melalui email mahasiswa yang sudah diberikan. Tampilan Seperti pada gambar 10 di bawah.



**Gambar 9.** Tentang Mekanisme Tampilan *Join* Kelas



**Gambar 10.** Proses Pelatihan

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil waktu awal praktek dan sosialisasi pelatihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* mahasiswa masih bingung namun setelah dilakukan akhirnya yang semula mahasiswa itu tidak tau apa itu aplikasi *Google Classroom* menjadi tahu dan mahasiswa sebelum praktek banyak yang belum tau mekanisme proses pembelajaran akhirnya tahu hasil dari proses pelatihan ini didukung dengan hasil angket yang disebar di awal tingkat pemahaman hanya 20 persen yang faham aplikasi tersebut 80 persen tidak tau dan tidak pernah menggunakannya. dan sekarang 100 mahasiswa mengetahui aplikasi tersebut dan 90 persen mahasiswa sudah bisa menjalankan aplikasi tersebut dan sisanya 10 persen masih tahap mempelajari materinya didalam cara penggunaannya.

### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelatihan dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini sangat bagus untuk digunakan mahasiswa sebagai bekal dikemudian hari saat diterapkan pada saat pelaksanaan praktek kerja lapangan (PPL) untuk diterapkan di daerah masing-masing dan dapat digunakan juga buat program Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa yang dikenal dengan sebutan PMBP. Dan dapat juga diperkenalkan kepada guru-guru di diberbagai daerah manfaat untuk peserta mereka dapat ilmu baru tentang cara metode dan mekanisme pembelajaran daring dari menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Mulai dari awala aplikasi dari cara menginstall aplikasi, membuat kelas, membuat desain tampilan back round, upload materi dan memberikan link undangan kelas. Aplikasi ini juga mudah dan praktis digunakan oleh siapa saja.

## REFERENCES

- Afandi, A., Indah, C. H. R., Susanto, R., Hadiwiyanti, R., & Mushofi, Y. (2023). Penggunaan Buku Ajar Motorik Berbasis Flipbook Pada Mahasiswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 140–145.
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap peran orang tua dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia sekolah dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 133–144.
- Seta, H. B., & Theresiawati, T. (2021). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI UPAYA MEDIA PEMBELAJARAN HYBRID PADA PENDIDIKAN PRA SEKOLAH. *PROSIDING SERINA*, 1(1), 1619–1624.
- Situmorang, A. S. (2021). Pembelajaran Online Dengan Googele Classroom Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Sepren*, 2(2), 40–46.
- Telaumbanua, A., Gulo, D., Lahagu, L. A., Gulo, C. K., & Gulo, E. K. K. (2023). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Sibernetik Terhadap Kemampuan Mahasiswa Mengelola Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.56854/pak.v1i2.105>
- Victorian, A. R., Aryanti, S., Yusfi, H., Solahuddin, S., & Bayu, W. I. (2021). Perspektif calon guru pendidikan jasmani terhadap pembelajaran online selama pandemi Covid-19. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 6(1), 94–106.