



Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar PJOK

Sarifudin¹, Sholeh Hidayat², Lukman Nulhakim³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Received 06.01.2022

Received in revised form
17.02.2022

Accepted 10.03.2022

Available online
01.04.2022

ABSTRACT

The development of information technology and multimedia is so rapid that we are not ready to make full use of it. Learning models need to be well designed so that the student's learning experience is memorable and can achieve learning. The learning model is also important because it is used by teachers as a guide in planning and implementing teaching and learning activities. The COVID-19 pandemic has made preventive prevention services closed by closing schools that are in the Covid-19 red zone. One way teachers can continue to provide learning to students is online or online. However, the implementation of the online learning process has several obstacles. In addition, problems that are often encountered in learning physical education, sports and health (PJOK) in schools are the low interest and learning activities of students so that student learning outcomes are less than optimal. To overcome learning obstacles during the COVID-19 pandemic, Google Classroom-based bold learning media is used so that student learning outcomes can increase. This study uses an experimental method with an experimental class and a control class, with the results of student learning outcomes using google classroom higher than students who do not use google classroom.

Keywords:

google classroom, learning outcomes, PJOK

DOI 10.30653/003.202281.201



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022.

PENDAHULUAN

Kualitas proses pembelajaran menentukan hasil belajar, oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang untuk mampu mengembangkan hasil belajar yang diperlukan peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono (2006:295) menyatakan bahwa “dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung, sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar siswa yang tampak secara tidak langsung atau merupakan transfer hasil belajar”. Solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran tersebut terdiri dari ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor.

¹Corresponding author's address: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
e-mail: sarifudinkrg66@gmail.com

Pandemi COVID-19 ini berdampak sangat besar pada semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Akibat pandemi COVID-19 ini, sekolah tutup, siswa dituntut untuk belajar dari rumah sebab pemerintah menerbitkan peraturan social distancing untuk semua lapisan masyarakat. Sehingga secara tidak langsung, siswa juga terkena dampak, yaitu harus belajar dari rumah. Tentu belajar dari rumah ini jauh berbeda jika dibandingkan dengan belajar di sekolah. Belajar dari rumah adalah proses belajar yang menggunakan sistem daring, sedangkan belajar di sekolah adalah proses belajar yang dilaksanakan secara langsung di sekolah.

Kabupaten Serang salah satu zona merah yang mengharuskan sekolah dari KB sampai dengan SMA/SMK meliburkan peserta didiknya. Hal ini mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran. Guru-guru yang biasanya mengajar di dalam kelas menjadi kebingungan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Para peserta didik tidak mampu membagi waktu bermain dengan belajar sehingga aktivitas belajar sangat kurang. Dan juga peserta didik tidak mempunyai motivasi dari diri sendiri untuk belajar sehingga hasil belajar tetap bahkan menurun. Tidak adanya interaksi antara peserta didik dalam membahas sesuatu materi pelajaran.

Potensi pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK pada masa penyebaran Covid-19 sangat terbuka, meskipun wilayah serta lingkungan sekolah tidak dilengkapi sarana dan prasarana penunjang untuk pembelajaran daring (Herlina dan Suherman, 2020). Pembelajaran tetap dapat dilakukan dengan model pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dan menggagas pendekatan kolaboratif (*collaborative approach*) dengan orang tua siswa yang melakukan pengamatan aktivitas belajar siswa. Faktor lingkungan belajar sangat berpengaruh pada saat pembelajaran daring (Wekke dan Saleh, 2020). Siswa yang berada di pelosok desa dengan kondisi yang serba terbatas dalam hal pendidikan maupun teknologi tentunya akan berbeda dengan siswa yang berada di pusat kota dengan kondisi ekonomi keluarga yang baik untuk mengakses pembelajaran daring tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran daring mata pelajaran PJOK pada masa penyebaran Covid-19 masih banyak persoalan dan hambatan yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Purwanto et al. (2020) dan Muhammad & Budi (2020) menyatakan bahwa siswa belum memiliki budaya belajar secara daring karena selama ini sistem pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka secara langsung di sekolah. Metode pembelajaran penjas secara daring membuat siswa harus beradaptasi dalam menghadapi perubahan lingkungan belajar (Raibowo, Septian; Nopiyanto, 2020). Salah satu kendala terberat dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang biasanya praktek di lapangan. Media online yang digunakan seperti *youtube*, *whatsapp group*, *google classroom*, dan *quizzes*. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan *Google Classroom* di SMPN 4 Kragilan. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai. *Google classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. Disamping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada peserta didik.

Upaya Guru untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, mengevaluasi belajar siswa. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan, dengan kata lain motivasi sosial, dimana diperlukan penguatan positif maupun bersifat negatif. Motivasi sosial merupakan kebutuhan pokok untuk kebutuhan sosial psikologis. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ada kemungkinan peserta didik belum menyadari pentingnya

bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam keadaan ini peserta didik bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016: 27-28) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Fakta di lapangan menunjukkan juga bahwa motivasi siswa di SMPN 4 Kragilan rendah. Banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya adalah lingkungan sekolah dan masyarakat yang berada disekitar Pabrik Indah Kiat dan sebagian besar orang tua siswa bekerja sebagai karyawan pabrik dan sebagian lagi adalah kaum urban yang mengantungkan hidupnya dari limbah pabrik Indah Kiat. Faktor ekonomi dan latar belakang pekerjaan orang tua ini mempengaruhi pendidikan anaknya.

Salah satu kendala terberat dalam pembelajaran daring adalah mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang biasanya praktek di lapangan. Media online yang digunakan seperti youtube, whatsapp group, google classroom, dan quizzes. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan Google Classroom di SMPN 4 Kragilan. Pemanfaatan Google Classroom dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai. Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. Disamping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen dengan pertimbangan bahwa kelompok yang sudah ada sebelumnya tidak dibentuk menjadi kelompok baru. Dengan kata lain, random yang digunakan bukan random sebenarnya tetapi random kelas (acak kelas). Menurut Ruseffendi dalam (Lestari & Yudhanegara (2017) pada kuasi eksperimen subyek tidak dikelompokkan secara acak tetapi peneliti menerima keadaan subjek apa adanya.

Pada penelitian ini, tahap pertama akan dipilih dua sampel yang mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberikan pre-response yaitu pretes Hasil Belajar PJOK untuk mengetahui kemampuan sebelum perlakuan. Kedua, Pelaksanaan perlakuan dengan pendekatan pembelajaran dilaksanakan untuk satu kompetensi dasar pada pembelajaran PJOK kelas VIII, Perlakuan pendekatan pada kelas eksperimen, yaitu yang menggunakan kegiatan pembelajaran Google Classroom. Perlakuan pendekatan pada kelas kontrol, yaitu yang menggunakan kegiatan pembelajaran biasa. Proses perlakuan dilaksanakan untuk 4 kali pertemuan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.

Pada akhir perlakuan penggunaan dua pendekatan yang berbeda, diberikan post-response yaitu postes hasil belajar dan motivasi belajar untuk mengetahui kemampuan akhir belajar PJOK siswa. Hasil pretes dan postes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, baik bagi siswa yang menggunakan pembelajaran Google Classroom maupun yang menggunakan pembelajaran biasa. Kemudian hasil perolehan data dianalisis, untuk diuji sesuai dengan hipotesis penelitian yang telah dibuat.

Data penelitian dikumpulkan dengan tes dan angket. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran Google Classroom dan konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda, instrumen tes hasil belajar disusun berdasarkan KD dari materi yang di eksperimenkan.

DISKUSI

Pembelajaran berbasis google classroom

Belajar merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh semua orang, baik itu belajar di sekolah atau di rumah, itu semua dapat dikatakan sebagai kegiatan belajar. Di sekolah, kegiatan belajar adalah kegiatan sehari-hari bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik di sekolah tersebut merupakan suatu kegiatan belajar yang tergolong dirancang dalam desain instruksional atau dalam rancangan guru, dan memiliki tujuan untuk mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan oleh guru di sekolah.

Google Classroom adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Sistem ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna harus mempunyai akun di Google. Selain itu Google Classroom hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai Google Apps for Education. (Hakim, 2016).

Google Classroom merupakan sebuah produk bagian dari Google for Education yang sangat teristimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas di dalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas, Metode penilaian poin total dan bobot nilai berdasarkan kategori. Anda sebagai pengajar yang mengatur kelas dapat mengatur tugas melalui kategori nilai, seperti esai, PR, praktikum dan sebagainya (Fauziyah, 2020).

Dengan demikian, Google Classroom dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru (Pradana, Diemas Bagas Panca dan Harimurti, 2017).

Penyampaian pembelajaran dengan e-learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. E-learning merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Sabran, & Sabara, 2019).

Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki cara yang berbeda untuk memahami mengenai materi-materi yang diberikan oleh guru, dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) guru dituntut mampu memberikan variasi dan inovasi dalam pembelajaran dan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang bertujuan agar peserta didik memahami materi yang akan diajarkan sehingga peserta didik dapat mencapai keberhasilan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOs dengan kata kunci *Google Classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan (Wicaksono, 2017). Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya. Sehingga saat pendidik menggunakan *Google Classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan *Google Calendar* untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang

ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point*, file yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya.

Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut ber-halangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas. Di samping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahasiswa didik. Penyampaian pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Sabran, & Sabara, 2019).

Hasil belajar

Kualitas proses pembelajaran menentukan hasil belajar, oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang untuk mampu mengembangkan pembelajaran untuk hasil belajar yang diperlukan peserta didik. Dimiyati dalam Mudjiono, (2006: 3-4) menyatakan, "dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung, sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar siswa yang tampak secara tidak langsung atau merupakan transfer hasil belajar". Menurut Gagne dan Brings dalam Suprihatiningrum, (2016: 14) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui ipenampilan siswa. Dengan demikian, inti dari hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Adapun pengalaman dalam proses belajar ialah bentuk interaksi antara individu dan lingkungan. Menurut Sudjana, (2009: 3) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan dalam menerima terhadap satu bidang studi (mata pelajaran). Hasil belajar umumnya dapat didefinisikan sebagai kemampuan seorang siswa dalam menerima pembelajaran, kemampuan itu dapat diukur melalui suatu tes dengan menggunakan skala tes.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah yaitu rendahnya minat dan aktivitas belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik kurang tercapai optimal. Para peserta didik tidak mampu membagi waktu bermain dengan belajar sehingga aktivitas belajar sangat kurang. Dan juga peserta didik tidak mempunyai motivasi dari diri sendiri untuk belajar sehingga hasil belajar tetap bahkan menurun. Tidak adanya interaksi antara peserta didik dalam membahas sesuatu materi pelajaran.

Pelajaran PJOK

Pendidikan Olahraga merupakan disiplin ilmu yang masuk pada kategori kedua, dengan dominasi praktik pada aktivitas fisik. Dalam kurikulum 2013 (K13) pendidikan olahraga di jenjang pendidikan dasar menyatu dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK). Sejalan dengan itu maka hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran,

Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume 8, Nomor 1 Januari – Juni 2020
ISSN 2581-0383 3 keterampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi
(Qomarrullah 2014).

Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik, pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Metode untuk pendidikan olahraga adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi dan sedikit penjelasan (Supriyadi 2018). Dengan berbagai keterbatasan pada akses internet, dan kemampuan operasional pada fitur-fitur online, pendidikan jasmani dengan sendirinya menemui berbagai hambatan dan kendala di masa pandemi covid-19.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan disuatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Olahraga bila dilakukan secara rutin dapat memiliki manfaat untuk menjaga kesehatan tubuh agar tetap sehat dan bugar. Dikarenakan metabolisme dalam tubuh dapat berjalan lancar. Sedangkan gaya hidup yang kurang bergerak dapat menimbulkan penyakit-penyakit serius. Secara umum, Olahraga adalah suatu bentuk aktifitas fisik yang terstruktur demi mendapatkan hasil yang baik. Dengan tujuan sebagai peningkatan kebugaran jasmani maupun rohani tiap manusia. Olahraga juga bisa dilakukan oleh orang dewasa, anak-anak, hingga lanjut usia selagi dia mampu. Para siswa sudah dikenalkan Olahraga dari kecil, karena itu penting adanya tingkat pemahaman mengenai PJOK. Dalam situasi seperti bila dikaitkan dengan motivasi belajar, tentu tingkatannya berbeda. Ketika siswa harus belajar di rumah karena untuk menghindari pertemuandengan banyak orang, membuat iklim belajar, motivasi belajar, suasana belajar, dan persaingan belajar berubah.

Deskripsi data penelitian variabel hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan *Google Classroom* dan pembelajaran konvensional serta data hasil belajar kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah yang dibelajarkan dengan *Google Classroom* dan konvensional. Keseluruhan data mengungkapkan informasi tentang skor total, skor tertinggi, skor terendah, mean, standar deviasi, modus dan median.

Tabel 1. Deskripsi Data Keseluruhan

		Statistics					
		Eksperime n	Konvensio nal	EksMT	EksMR	KonMT	KonMR
N	Valid	36	34	17	19	18	16
	Missing	0	2	19	17	18	20
Mean		71,67	67,29	74,18	69,42	70,89	63,25
Std. Error of Mean		1,57	1,66	2,29	2,08	2,55	1,59
Median		70	65	77	69	65	60
Mode		60	60	77	60	65	60
Std. Deviation		9,42	9,67	9,44	9,06	10,82	6,34
Variance		88,74	93,55	89,03	82,15	117,05	40,2
Range		32	32	32	32	30	17
Minimum		60	60	60	60	62	60
Maximum		92	92	92	92	92	77
Sum		2580	2288	1261	1319	1276	1012

Dari analisis data penelitian tentang hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran Google Classroom diperoleh informasi sebagai berikut: skor total=2580; skor tertinggi= 92; skor terendah 60; mean= 71,67; standar deviasi= 9.42; modus= 60; dan median= 70.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar PJOK Kelompok Eksperimen

		Eksperimen			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60,00	8	22,2	22,2	22,2
	62,00	1	2,8	2,8	25,0
	65,00	1	2,8	2,8	27,8
	69,00	5	13,9	13,9	41,7
	70,00	6	16,7	16,7	58,3
	73,00	3	8,3	8,3	66,7
	77,00	5	13,9	13,9	80,6
	81,00	3	8,3	8,3	88,9
	85,00	1	2,8	2,8	91,7
	92,00	3	8,3	8,3	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Analisis data penelitian tentang hasil belajar PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh informasi sebagai berikut skor total=2280; skor tertinggi=92; skor terendah=60; mean= 65; standar deviasi= 9,67; modus= 60; dan median= 65.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar PJOK Kelompok Konvensional

Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid		2	5,6	5,6	5,6
	60,00	12	33,3	33,3	38,9
	62,00	4	11,1	11,1	50,0
	65,00	9	25,0	25,0	75,0
	73,00	2	5,6	5,6	80,6
	77,00	2	5,6	5,6	86,1
	81,00	1	2,8	2,8	88,9
	85,00	2	5,6	5,6	94,4
	92,00	2	5,6	5,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran *Google Classroom* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hipotesis nol (H_0) yang mengatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran *Google Classroom* sama dengan hasil belajar PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional ditolak. Dengan demikian hipotesis penelitian (H_1) Hasil belajar mata pelajaran PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran *Google Classroom* lebih tinggi dari pada hasil belajar PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional diterima.

Dari hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa secara keseluruhan *Google Classroom* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar mata pelajaran PJOK daripada pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa metode pemberian tugas dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. *Google Classroom* dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru (Pradana, Diemas Bagas Panca dan Harimurti, 2017).

Pembelajaran secara daring atau online telah dilaksanakan lebih kurang 2 tahun pelajaran, dan sekarang memasuki tahun pelajaran yang ketiga. Pembelajaran secara jarak jauh melalui jaringan, bertujuan untuk mengatasi *loss learning* bagi siswa selama pandemi. Pada mata pelajaran PJOK juga mendapatkan imbasnya. Pembelajaran PJOK yang selama ini banyak praktik sekarang dihadapkan pada pembelajaran daring yang salah satunya adalah memanfaatkan *Google Classroom*.

Google Classroom adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Sistem ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. *Google Classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *Google for Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas di dalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas (Fauziyah, 2020). Tidak hanya bagi guru, siswapun mendapatkan banyak manfaat dari pembelajaran *Google Classroom*, di samping pembelajaran dilaksanakan secara sinkronus dapat juga dilakukan secara asinkronus. Hal ini lah yang diduga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan pula hasil belajarnya.

Berbeda dengan *Google Classroom*, pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan variasi metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran tersebut bersifat membosankan, tidak menarik, dan peserta didik tidak termotivasi belajar dalam proses pembelajaran. Kemungkinan itu terjadi dikarenakan oleh faktor lingkungan peserta didik atau dikarenakan karena emosi peserta didik yang kurang bagus. Kondisi tersebut membuat peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, diduga hasil belajar PJOK siswa yang dibelajarkan dengan *Google Classroom* lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *Google Classroom* terhadap belajar siswa diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar mata pelajaran PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan *Google Classroom* lebih tinggi dari pada hasil belajar PJOK kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan simpulan yang diuraikan di atas, dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Guru diharapkan dapat mengembangkan desain pembelajaran khususnya desain pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* yang relevan dengan materi pelajaran, misalnya dengan mempelajari secara seksama materi dan bahan ajar dengan situasi dan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Untuk materi yang sifatnya praktek diharapkan lebih banyak dilaksanakan langsung dibawah pengawasan dan bimbingan guru.
2. Kepada kepala sekolah agar membina guru-guru khususnya dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif termasuk penerapan *Google Classroom* melalui pelatihan-pelatihan, seminar dan lokakarya.

3. Kepada guru bidang studi PJOK untuk terus mengembangkan wawasan dan kemampuan penggunaan metode dan strategi mengajar mata pelajaran PJOK di SD yang berbasis IT

REFERENSI

- Fauziyah, M. R. (2020). *Cara praktis menggunakan google classroom*, Hal 43. Yogyakarta
- Hakim, A. B. (2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Modle Google Classroom Dan Edmodo*, I-statement Vol. 1(1): 2
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. (Anna, Ed.) (2nd ed.). Bandung
- Mudjiono, D. dan. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pradana , Diemas Bagas Panca dan Harimurti, R. (2017). *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Base Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal IT- Edu Universitas Negeri Surabaya, Vol 02 No 01, h 60
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12
- Qomarrullah, Rif'iy. 2014. "Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani (Penelitian Pengembangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar)." *Indonesian Journal of Sports Science* 1 (1): 76–88
- Raibowo, Septian; Eko Nopiyanto, Y. (2020). Proses Belajarmengajarpjok Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Stand*, 1, 49–55
- Sabran, & Sabara, E. (2019). *Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual*, 122–125
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Supriyadi, Muhammad. 2018. "Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Gelanggang Olahraga* 1 (2): 6–11
- Wicaksono, V. D. dan P. R. (2017). *Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar Jurnal seminar Nasional pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya