



Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom Pada Matakuliah Atletik Lanjutan

Jan Bobby Nesra Barus^{1*}

Keywords :

Motivasi, Media
Pembelajaran; Google
Classroom.

Correspondensi Author

¹ Universitas Quality Berastagi,
bobbybarusbb@gmail.com

Article History

Received: 23-05-2020;

Reviewed: 07-06-2020;

Accepted: 14-06-2020;

Published: 21-09-2020.

ABSTRACT

As a result of the spread of Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) in the world which has an impact on increasing the number of victims and property losses and has implications for broad socio-economic aspects in Indonesia. Referring to the Presidential Decree the Ministry of Culture and the Republic of Indonesia (Kemendikbud RI) launched a learning program from home, then all educational institutions which included the Quality Berastagi University changed face-to-face learning with online-based learning. The current situation requires all students to adapt to the learning process, learning system changes until the Covid-19 emergency period ends. Online-based learning is a solution for learning to continue as usual during the Covid-19 emergency, one of the online-based learning media used at the University of Quality Berastagi precisely in the Sports Education Study Program is google classroom. The purpose of this study was to determine the level of student motivation using the google classroom learning media in advanced athletics courses. Data collection techniques using test results and student learning motivation questionnaire. The population in this study were all students of the Sport Education Study Program FKIP Berastagi Quality University who took advanced athletics courses, then the sample used total sampling which meant that all students would be sampled as many as 21 students. The results showed that the level of student motivation to use google classroom at the Berastagi Quality University included in the high category (76,19%).

ABSTRAK

Akibat penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di dunia yang telah berdampak meningkatnya jumlah korban dan kerugian harta benda serta menimbulkan implikasi pada aspek sosial ekonomi yang luas di Indonesia. Merujuk kepada Keppres tersebut Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) mencanangkan program belajar dari rumah, maka semua institusi pendidikan yang didalamnya termasuk Universitas Quality Berastagi merubah pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis online. Situasi saat ini mengharuskan semua mahasiswa untuk beradaptasi mengikuti proses pembelajaran, perubahan sistem pembelajaran sampai masa darurat Covid-19 berakhir.

Pembelajaran berbasis online merupakan sebuah solusi agar pembelajaran tetap berjalan seperti biasa selama masa darurat Covid-19, salah satu media pembelajaran berbasis online yang digunakan pada Universitas Quality Berastagi tepatnya pada Program Studi Pendidikan Olahraga adalah google classroom. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi mahasiswa menggunakan media pembelajaran google classroom pada matakuliah atletik lanjutan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan angket motivasi belajar mahasiswa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Quality Berastagi yang mengambil matakuliah atletik lanjutan, kemudian sampel menggunakan total sampling yang artinya seluruh mahasiswa akan dijadikan sampel penelitian sebanyak 21 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan google classroom di Universitas Quality Berastagi termasuk dalam kategori tinggi (76,19%).

PENDAHULUAN

Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Covid-19 dilakukan oleh pemerintah berdasarkan Surat Keputusan Presiden (keppres) Nomor 12 Tahun 2020. Merujuk kepada Keppres tersebut Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) mencanangkan program belajar dari rumah, maka semua institusi pendidikan yang didalamnya termasuk Universitas Quality Berastagi merubah pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis online. Situasi saat ini mengharuskan semua mahasiswa untuk beradaptasi mengikuti proses pembelajaran, perubahan sistem pembelajaran sampai masa darurat Covid-19 berakhir. Pembelajaran berbasis online merupakan sebuah solusi agar pembelajaran tetap berjalan seperti biasa selama masa darurat Covid-19, salah satu media pembelajaran berbasis online yang digunakan pada Universitas Quality Berastagi tepatnya pada Program Studi Pendidikan Olahraga adalah *google classroom*.

Google Classroom adalah suatu sebuah dalam penggunaan aplikasi yang dapat memungkinkan terciptanya suatu ruang kelas yang berada didalam dunia maya. Selain itu, itu perlu Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online adanya peningkatan bersama dalam metode pembelajaran, komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru yang memudahkan aktivitas berbagi (*sharing*) sumber pembelajaran dan aktivitas diskusi tanpa terhalang oleh waktu dan ruang (Abeysekera dan Dawson, 2015).

Belajar secara online merupakan solusi untuk mengatasi efek dari pandemi Covid-19, dimana pemerintah menganjurkan untuk tetap rumah untuk mengurangi penyebaran Covid-19 namun menghimbau pembelajaran tetap berjalan seperti biasa dengan cara yang berbeda. Adapun materi yang diberikan dalam pembelajaran online divisualisasikan dalam bentuk format dan bentuk yang lebih dinamis. Sehingga mahasiswa dapat termotivasi untuk mengikuti kegiatan perkuliahan secara online.

Motivasi belajar merupakan suatu tujuan untuk dapat mengalami perubahan energi yang berasal dari dalam diri. Perubahan tersebut ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk dapat mencapai tujuannya (Sunnah, Buwono dan Uliyanti, 2013). Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi berupa daya penggerak atau dorongan dalam diri individu tersebut untuk belajar dalam mencapai tujuan yang dikehendaki.

Universitas Quality Berastagi menerapkan proses pembelajaran secara online, dengan menggunakan aplikasi *google classroom*. Dalam pembelajaran berbasis online ini terdapat materi yang dipelajari dan tugas yang harus dikerjakan oleh setiap mahasiswa. Melalui metode pembelajaran berbasis online ini dituntut mahasiswa untuk lebih aktif serta mandiri dalam mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan kepada mahasiswa.

Untuk menjalankan pembelajaran online ini, mahasiswa di Universitas Quality Berastagi khususnya pada mata kuliah atletik lanjutan, terdapat satu masalah yang harus diselesaikan yaitu masih kurangnya motivasi belajar

mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online tersebut dan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada sistem belajar online dengan menggunakan aplikasi *google classroom*.

Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Motivasi dalam belajar berperan dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi berkaitan dengan keinginan atau dorongan dalam diri seseorang untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan semangat belajar mahasiswa, dosen dapat memberikan penghargaan berupa nilai tambahan bagi mahasiswa yang aktif dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Meskipun banyak juga mahasiswa yang tidak peduli dengan nilai tambahan tersebut, tetapi hal ini bisa menjadi pendorong bagi mereka untuk menunjukkan potensi yang dimilikinya. Sehingga mahasiswa yang paling banyak mendapatkan nilai tambahan dapat memotivasi mahasiswa yang lainnya dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis motivasi belajar mahasiswa menggunakan media pembelajaran *google classroom* pada mata kuliah atletik lanjutan.

Motivasi adalah suatu dorongan berasal dari diri sendiri untuk dapat berusaha dalam perubahan berupa tingkah laku yang lebih baik dalam penemuan kebutuhan diri (Uno, 2014). Motivasi sangat mempengaruhi mahasiswa dalam setiap proses belajar mengajar khususnya dalam mata kuliah praktek. Melalui kepribadian yang ada akan berdampak terhadap kinerja dalam mencapai prestasi belajar. Kepribadian tampak tidak mudah terlihat dalam diri seseorang. Kepribadian merupakan suatu kebulatan dalam jiwa yang bersifat kompleks, tercermin dalam cita-cita, sikap, sifat, maupun perbuatan. Sehingga motivasi dapat diartikan sebagai dorongan untuk mencapai kebutuhan atau keinginan dalam melakukan suatu hal yang khusus maupun umum. Salah satu kegunaan dari konsep motivasi itu sendiri adalah menggambarkan kecenderungan umum seseorang dalam usahanya mencapai satu tujuan tertentu. Motif merupakan gerakan dan dorongan tingkah laku oleh seorang individu dalam memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan tertentu didalamnya (Sudibyo, 2009).

Motivasi itu sendiri dapat dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan pemenuhan

kebutuhan yang diharapkan oleh masing-masing orang. Kebutuhan dalam motivasi seseorang dapat dikatakan tinggi jika dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara serius dan penuh tanggungjawab. Sebaliknya jika siswa dalam belajar motivasi rendah akan menyebabkan siswa menjadi malas dalam mengerjakan tugas dari sekolah yang berkaitan dengan tugas pelajaran (Dai dan Sternberg, 2004), (Andriani dan Rasto, 2019).

Motivasi yang dikembangkan oleh Maslow adalah jenis motivasi yang mengutarakan jenjang motivasi dari tingkat rendah ke tingkat tinggi. Beliau menyatakan bahwa orang termotivasi untuk bertindak/berusaha karena : kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan kasih dan pengakuan dari lingkungan, serta kebutuhan akan harga diri dan prestasi, dan aktualisasi diri. Sementara *need theory* (teori kebutuhan) menekankan bahwa individu-individu bergerak untuk bertindak oleh kebutuhan bawaan dan tekanan intrinsik dan bukan oleh hadiah atau hukuman ekstrinsik. Sementara itu, kalau ditinjau dari fungsinya, motivasi dapat berfungsi sebagai motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Yuliasari, 2013).

Motivasi ekstrinsik adalah suatu motivasi yang datang dari luar dirinya, seperti halnya mahasiswa bertindak dengan seoptimal mungkin karena terdorong oleh hadiah yang dijanjikan oleh dosen, orang tua atau perekonomian yang mampu. Namun dalam dunia pendidikan, motivasi ekstrinsik sering disebut dengan *competitive motivation*, karena adanya suatu dorongan untuk bersaing dan untuk unggul peranannya lebih besar daripada rasa kepuasan karena telah berprestasi tinggi pada diri mahasiswa tersebut (Santosa, 2016).

Google classroom adalah sebuah aplikasi untuk dapat menciptakan ruang kelas di dalam dunia maya yang dipergunakan dalam perkuliahan. Selain itu, itu perlu Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online adanya peningkatan bersama dalam metode pembelajaran, komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru yang memudahkan aktivitas berbagi (*sharing*) sumber pembelajaran dan aktivitas diskusi tanpa terhalang oleh waktu dan ruang (Abeysekera dan Dawson, 2015).

Google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Ilyas, Wijaya dan Danial, 2019). Aplikasi pada google

classroom akan dapat membantu dalam memudahkan tugas dari dosen dan mahasiswa untuk melaksanakan proses belajar menjadi lebih mudah dan mendalam. Hal ini dikarenakan, melalui aplikasi google classroom dosen atau mahasiswa dapat mengirimkan materi perkuliahan, tugas, diskusi dan juga nilai dari tugas secara langsung melalui aplikasi tersebut dimanapun dan kapanpun, tanpa harus bertemu secara langsung.

Aplikasi google classroom pada dasarnya dirancang untuk dapat memudahkan dalam interaksi pengajar (dosen) dan terdidik (mahasiswa) melalui dunia maya. Google classroom pada dasarnya memberikan kesempatan kepada dosen untuk dapat mengeksplorasi gagasan dan keilmuan yang dimiliki untuk diberikan kepada mahasiswa. Dosen melalui google classroom dalam menggunakan aplikasi lebih leluasa dalam membagikan kajian keilmuan melalui tugas mandiri kepada mahasiswa yang mengikuti kegiatan perkuliahan pada mata kuliah yang diampunya. Melalui penggunaan google classroom, dosen dapat dengan ruang yang lebih baik untuk dapat membuka diskusi kepada mahasiswa melalui media online tersebut. Akan tetapi, dalam penggunaan google classroom koneksi internet yang baik merupakan syarat mutlak agar penggunaan google classroom dapat berjalan dengan lancar (Suprihatin, 2015).

Google classroom dapat dipergunakan oleh siapa saja dan dimana saja dengan syarat bahwa telah bergabung dalam kelas yang dibuatkan sebelumnya. Kelas yang dimaksud merupakan bentuk kelas yang dapat di desain oleh seorang dosen untuk membuat sebuah kelas perkuliahan sesungguhnya. Berkaitan dengan google classroom, bahwa google classroom dalam penggunaan kelas yang tersedia untuk siapa saja yang mempunyai *Google Apps for Education*, yaitu serangkaian suatu alat produktivitas gratis yang termasuk dalam gmail, dokumen, dan drive (Mózo, 2017).

Atletik merupakan induk dari seluruh cabang olahraga, karena semua cabang olahraga akan melibatkan aktivitas yang ada pada nomor atletik. Berbagai aktivitas lari, lempar, lompat dimana termasuk tolak, yaitu suatu pola gerak dasar mewarnai sebagian besar dalam kegiatan cabang dalam kegiatan olahraga (Dimiyati, 2017). Atletik adalah suatu aktivitas jasmani berupa latihan fisik yang berisi gerakan-gerakan alamiah dan wajar untuk dapat sesuai dengan kegiatan yang dikerjakan dan dilaksanakan

sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Adapun contohnya seperti jalan, lari, lompat, lempar dan loncat (Ruslan, 2011).

Atletik adalah matakuliah wajib yang di ajarkan pada program studi pendidikan olahraga, pada kurikulum Program Studi Olahraga Universitas Quality Berastagi matakuliah atletik dibagi menjadi dua bagian, yaitu matakuliah atletik dasar dan matakuliah atletik lanjutan. Matakuliah atletik dasar adalah matakuliah prasyarat untuk mengikuti matakuliah atletik lanjutan. Matakuliah atletik adalah matakuliah praktek yang seyogyanya harus dilakukan secara tatap muka langsung dan langsung dipraktekkan oleh mahasiswa. Pembelajaran atletik yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran yang merujuk pada pendidikan jasmani. Perencanaan pendidikan jasmani dilakukan secara seksama untuk memenuhi perkembangan, pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku setiap anak. Maka pendidikan jasmani bukan hanya ditujukan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik, akan tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik (Paramitha dan Anggara, 2018). Hal tersebut menandakan bahwa pendidikan jasmani mempunyai peran yang sangat penting membentuk karakter.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik survey dengan alat bantu *google form* yang berisi daftar pertanyaan dalam bentuk likert. Menurut (Adiat, Nawawi dan Abdullah, 2012) metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan suatu masalah yang diteliti untuk dapat menggambarkan dari objek penelitian.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Quality Berastagi yang mengambil matakuliah atletik lanjutan dengan sampel penelitian sebanyak 21 mahasiswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *sensus*.

Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan membuat angket dengan menggunakan aplikasi *google formulir*. Jawaban atas pertanyaan yang dibuat oleh peneliti secara otomatis masuk ke email *google formulir*. Adapun skor penilaian instrument pada penelitian untuk mengetahui kategori skor motivasi. Kategori dalam pengukuran motivasi

dalam mengikuti pembelajaran online pada matakuliah atletik lanjutan di Program Studi Olahraga Universitas Quality Berastagi, yaitu dengan menggunakan skala likert nilai 4 : tinggi; nilai 3 : sedang; nilai 2 : rendah, dan nilai 1 : sangat rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya kekuatan yang terdapat dalam individu seseorang. Sehingga menyebabkan individu dapat bertindak dan berbuat. Motivasi merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri orang tersebut untuk dapat mengalami suatu perubahan berupa tingkah laku menuju kearah yang lebih baik dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Pada

penelitian ini, untuk mengukur motivasi pada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan atletik lanjutan di Universitas Quality Berastagi digunakan data yang dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

Data hasil belajar yang dilakukan secara deskriptif, akan dijabarkan pada tabel distribusi frekuensi sehingga akan terlihat hasil capaian mahasiswa yang mengikuti perkuliahan atletik lanjutan pada skor-skor tertentu. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar Mahasiswa dalam penelitian ini merujuk kepada skala yang digunakan pada perkuliahan di Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Quality Berastagi seperti pada Tabel 1 berikut.

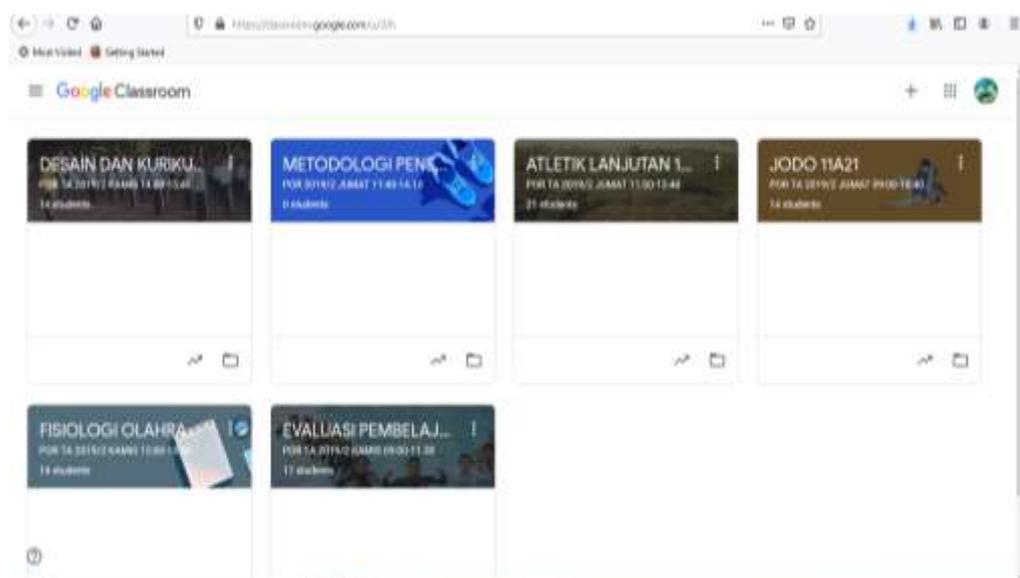
Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan	Kategori
85 - 100	Sangat Tinggi
70 - 84	Tinggi
56 - 69	Sedang
45 - 55	Rendah
0 - 44	Sangat Rendah

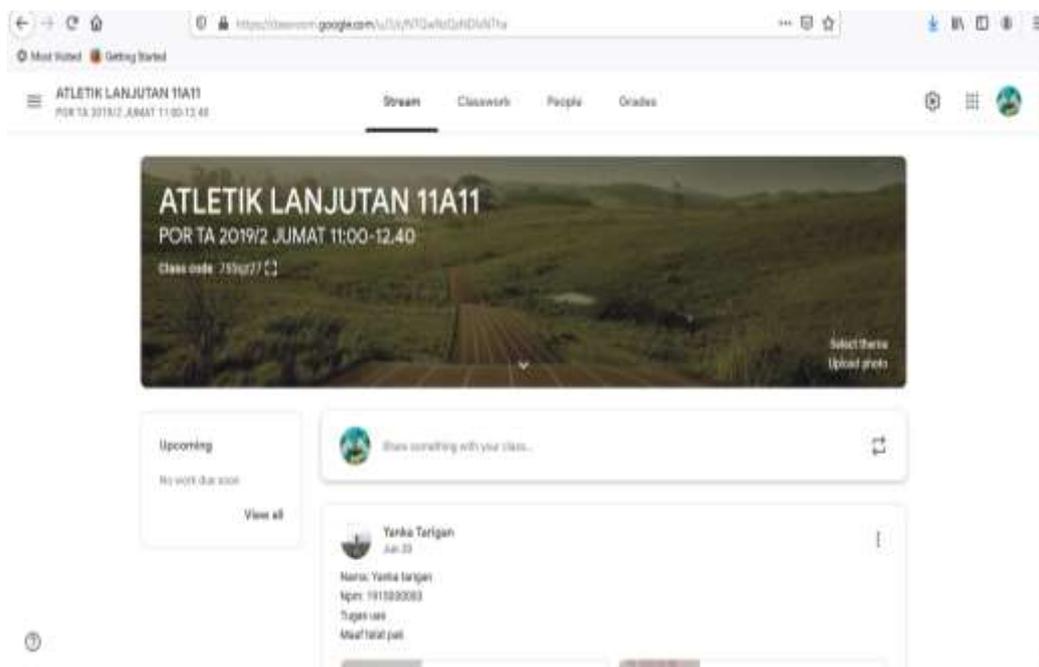
Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu telah membuat kelas yang dapat dilihat pada <https://classroom.google.com>. Adapun

judul mata kuliah yang diberi judul pada google classroom yaitu atletik lanjutan seperti yang terlihat pada tampilan gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Awal Kelas



Gambar 2. Tampilan Awal Kelas Atletik Lanjutan

Google classroom merupakan ruang kelas terstruktur dalam proses pembelajaran yang ada saat ini. Aplikasi google classroom dapat di download di handphone android siswa secara gratis. Proses pembelajaran melalui google classroom sangat mudah dilakukan, pemberian tugas pun sangat menghemat waktu karena guru memberikan tugas tanpa kertas. Selain itu materi ajar juga masih dapat diakses walaupun siswa sudah tidak berada di kelas lagi. Berbagai kemudahab memang disajikan oleh kemajuan

teknologi hari ini yang mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih efek (Hasniwati, 2019).

Berdasarkan hasil penilaian tes hasil belajar mahasiswa diperoleh bahwa skor tes hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran google classroom cukup bervariasi. Nilai pada tabel statistik tes motivasi hasil belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah atletik lanjutan Program Studi Olahraga Universitas Quality Berastagi dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Nilai Statistik Motivasi Belajar Mahasiswa

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	21
Nilai Ideal	100
Nilai Rata-rata	80,95
Nilai Tertinggi	95,00
Nilai Terendah	70,00
Rentang Nilai	25,00
Median	83,00
Modus	80,95
Standar Deviasi	7,36
Variansi	54,24

Berdasarkan tabel 2 di atas, motivasi belajar mahasiswa yang dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah atletik lanjutan adalah sebesar 80,95 dengan standar deviasi 7,36. Nilai yang dicapai mahasiswa tersebar dengan nilai tertinggi 95,00

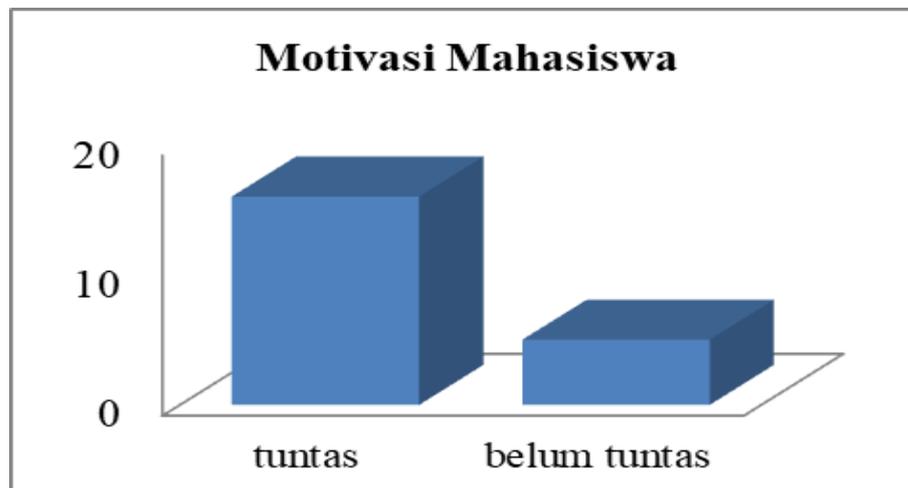
sampai nilai terendah 70,00 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan nilai terendah yang mungkin dicapai 0. Perkembangan teknologi dari yang sederhana sampai yang canggih dimanfaatkan dalam kemajuan pendidikan saat ini. Kemajuan ilmu pengetahuan

teknologi, terutama informasi teknologi membawa banyak dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Salah satu wujud dari pemanfaatan teknologi informasi ini adalah adanya e-learning. Pada hakikatnya E-Learning merupakan pendekatan pembelajaran atau pembelajaran melalui pemanfaatan pendekatan teknologi komputer dan internet (Endah Wulantina, 2019), (Setiawan, 2017).

Banyak mahasiswa yang telah tuntas pada materi atletik lanjutan ini sebanyak 16 orang (atau 76,19% tuntas) dan ada 5 orang (23,81%) yang belum tuntas atau belum memenuhi nilai ketuntasan 70. Sementara, nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa adalah 80,95 atau berada pada kategori tinggi yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan Mahasiswa dalam mengikuti *google classroom*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	16	76,19
2.	Tidak Tuntas	5	23,81
Jumlah		21	100,00



Gambar 3. Motivasi Mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan atletik lanjutan

Selanjutnya, hasil respon mahasiswa setelah disebarkan angket pada classroom menunjukkan bahwa nilai persentase respon mahasiswa adalah 82,51% atau berada pada kategori sangat baik. Penggunaan Google Classroom dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran yang lebih menarik dan dibantu orang tua di rumah. Penelitian tetap dilakukan di ruang kelas, untuk selanjutnya penggunaan Google Classroom ini digunakan di rumah. Guru, peserta didik dan orangtua saling

berhubungan untuk Bersama-sama melakukan Pekerjaan Rumah peserta didik, sehingga dapat dipastikan peserta didik mendapatkan perhatian lebih dari orang tuanya (Suhada *et al.*, 2020).

Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji One Sample Test

Sumber	t_{hitung}	Nilai $-p$	Keterangan
Tes Hasil Belajar Mahasiswa	50,367	0,000	H_0 ditolak

H0₁: Tidak ada perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran google classroom pada mata kuliah atletik lanjutan di Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi pada tahun ajaran genap 2019/2020.

karena nilai- $p < 0,05$, maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak. Artinya, ada perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran google classroom pada mata kuliah atletik lanjutan Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi.

Berdasarkan rangkuman hasil analisis data pada tabel 4 diperoleh nilai t-hitung = 50,367 dengan nilai- $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Oleh

Tabel 5. Hasil Uji One Sample Test

Sumber	t _{hitung}	Nilai -p	Keterangan
Tes Motivasi Belajar Mahasiswa	53,437	0,000	H ₀ ditolak

H0₂ : Tidak ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran google classroom pada mata kuliah atletik lanjutan di Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi pada tahun ajaran genap 2019/2020.

terhadap hasil belajar mahasiswa. Karena itu, evaluasi memiliki manfaat di yaitu mengetahui tingkat bagaimana tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang diberikan, mengetahui bagaimana tingkat kemajuan dan hasil nilai belajar yang diperoleh sesuai dengan standard yang telah ditetapkan sebelumnya, mengetahui kecakapan dan motivasi terhadap bakat dan minat dalam kegiatan pembelajaran, melakukan seleksi dengan memilih dan menentukan materi yang akan digunakan disesuaikan dengan peserta didik dan menentukan berdasarkan kenaikan kelas.

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa rangkuman hasil analisis data diperoleh nilai t-hitung= 53,437 dengan nilai- $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Oleh karena nilai- $p < 0,05$, maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak. Artinya, ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran *google classroom* pada mata kuliah atletik lanjutan Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi.

Hasil observasi respon mahasiswa melalui pengumpulan data kuesioner diperoleh bahwa nilai persentase sebesar 80,11%. Berdasarkan hasil angket respons mahasiswa, persentase respons mahasiswa pendidikan olahraga terendah adalah 75,25% sedangkan persentase respons mahasiswa tertinggi adalah 91,05%. Persentase respons mahasiswa terendah adalah ketika mahasiswa diminta menanggapi apakah teman-temannya menyarankan untuk menggunakan Google Classroom, sedangkan persentase respons mahasiswa tertinggi diperoleh pada saat mahasiswa diminta menanggapi dengan pada google classroom, sehingga diperoleh pengumuman dalam materi yang berikan dan juga pengumpulan dari tugas menjadi lebih fleksibel dari menggunakan secara manual.

Pembahasan

Hasil belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel 5, rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas pada mata kuliah atletik lanjutan adalah 80,95. Sebanyak 16 mahasiswa atau sekitar 76,19% mahasiswa dinyatakan tuntas dengan nilai akhir ≥ 70 sedangkan sebanyak 5 mahasiswa atau sekitar 23,81% mahasiswa tidak dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai akhir < 70 . Menurut (Setiawan, 2017), untuk melihat hasil belajar mahasiswa meningkat atau tidak, maka dosen hendaknya melakukan evaluasi

Hasil observasi respon mahasiswa terhadap penggunaan google classroom maka diperoleh data bahwa Google Classroom sangat berguna dalam proses pembelajaran atletik

lanjutan. Hal ini dibuktikan dengan nilai persentase respon mahasiswa yang diperoleh sebesar 81,25%, salah satunya mahasiswa dapat melihat dan membuka materi maupun tugas-tugas yang sudah diupload pada google classroom.

Hasil pengunggahan materi 81,22% dan tugas atletik lanjutan 79,73% diperoleh juga nilai persentase respon mahasiswa. Sehingga dikatakan bahwa performa Google Classroom dapat menunjang pembelajaran atletik lanjutan karena dengan Google Classroom. Mahasiswa dimudahkan untuk menyimpan dokumen seperti materi maupun tugas penting yang di kirim lewat Google Classroom, sehingga jika mahasiswa belum sempat untuk mencetak dokumen yang diperlukan, mereka dapat mengakses terlebih dahulu melalui classroom nya masing-masing. Selain itu mahasiswa juga dimudahkan untuk memperoleh pengumuman yang diberikan oleh dosen secara cepat (real time) sehingga menjadi efektif dan efisien dari segi waktu.

Hal inilah yang membuat mahasiswa termotivasi dalam pembelajaran karena tugas yang diberikan bisa tiap saat diubah jika masih ada yang kurang, terlebih lagi mereka dapat mengetahui kapan deadline dari tugas yang diberikan. Selain itu, mereka tidak perlu menggunakan kertas untuk mengumpulkan tugas-tugasnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khoiroh, 2018), (Nurfayanti dan Nurbaeti, 2019) bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah menggunakan model blended learning.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa motivasi mahasiswa pada mata kuliah atletik lanjutan Program Studi Olahraga Universitas Quality Berastagi terdapat pengaruh signifikan pembelajaran dengan menggunakan google classroom terhadap motivasi belajar mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 76,19%.

Hasil analisis data diperoleh nilai t-hitung = 50,367 dengan nilai-p= 0,000 < α = 0,05. Oleh karena nilai-p < 0,05, maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak. Artinya, ada perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah diajar dengan menerapkan media

pembelajaran google classroom pada mata kuliah atletik lanjutan Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi. Sedangkan hasil analisis data diperoleh nilai t-hitung= 53,437 dengan nilai-p= 0,000 < α = 0,05. Oleh karena nilai-p < 0,05, maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak. Artinya, ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah diajar dengan menerapkan media pembelajaran *google classroom* pada mata kuliah atletik lanjutan Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi.

Saran

Adapun saran yang diberikan pada penelitian ini yaitu perlu dilakukan uji motivasi pada mata kuliah lainnya dengan menggunakan google classroom. Selain itu juga, perlu diketahui motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Sehingga dapat diketahui bagaimana motivasi dari satu atau dua arah untuk sama-sama dalam membangun motivasi kearah yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abeyssekera, L. and Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research, *Higher Education Research and Development*. doi: 10.1080/07294360.2014.934336.
- Adiat, K. A. N., Nawawi, M. N. M. Abdullah, K. (2012). Assessing the accuracy of GIS-based elementary multi criteria decision analysis as a spatial prediction tool - A case of predicting potential zones of sustainable groundwater resources', *Journal of Hydrology*. doi: 10.1016/j.jhydrol.2012.03.028.
- Andriani, R. Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14958.
- Dai, D. Y. Sternberg, R. J. (2004) *Motivation, emotion, and cognition: Integrative perspectives on intellectual development and functioning, Motivation, Emotion, and Cognition: Integrative Perspectives on Intellectual Functioning and Development*. doi: 10.4324/9781410610515.

- Dimiyati, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SLB Negeri Kabupaten Karawang', *Journal Sport Area*. doi: 10.25299/sportarea.2017.vol2(2).1031
- Endah Wulantina, S. M. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom', *Jurnal Inovasi Matematika*. doi: 10.35438/inomatika.v1i2.156.
- Hasniwati, H. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Problem Solving Di Sd Negeri 010 Talontam Kecamatan Benai Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*. doi: 10.33578/pjr.v3i2.7015.
- Ilyas, A., Wijaya, M. Danial, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Life Skills Peserta Didik Kelas Xi Ipa Sma Negeri 18 Bone (Studi Pada Materi Pokok Koloid. *Chemistry Education Review (CER)*. doi: 10.26858/cer.v2i2.8721.
- Khoiroh, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. doi: 10.21831/jpipfip.v10i2.13986.
- Mózo, B. S. (2017). Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut', *Journal of Chemical Information and Modeling*. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Nirfayanti, N. Nurbaeti, N. (2019) 'Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal*. doi: <https://doi.org/10.30605/2615-7667.211>.
- Paramitha, S. T. Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. doi: 10.17509/jpjo.v3i1.10612.
- Ruslan (2011). Meningkatkan Kondisi Fisik Atlet Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP) di Provinsi Kalimantan Timur. *Ilara*.
- Santosa, D. T. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dan Solusi Penanganan Pada Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Sepeda Motor', *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*.
- Setiawan, H. R. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017', *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*. doi: 10.30596/intiqad.v9i1.1081.
- Sudibyo, B. (2009). Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan. *Permendiknas*.
- Suhada, I. et al. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19, Digital Library UIN Sunan Gunung Jati.
- Sunnah, Buwono, S. Uliyanti, E. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Metode Diskusi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi). doi: 10.24127/ja.v3i1.144.
- Uno, B. H. (2014). Teori Motivasi & Pengukurannya. *Personnel Review*.
- Yuliasari, A. (2013). Peran Dominan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Siswa Putri Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal (Studi pada SMA Dr. Soetomo Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*.