



Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata kuliah Atletik Lanjutan

Use of Google Classroom Learning Media to Increase Learning Motivation for Advanced Athletics Subjects

Jan Bobby Nesra Barus

Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Quality Berastagi, Sempajaya, Kec. Berastagi, Sumatera Utara, 22513, Indonesia

e-mail: bobbybarusbb@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar pada mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan atletik lanjutan pada prodi Olahraga di Universitas Quality Berastagi. Jenis penelitian adalah kuantitatif deskriptif, pengumpulan data dengan menggunakan alat bantu angket pada mahasiswa prodi olahraga dengan jumlah sampel sebesar 21 orang mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi mahasiswa prodi olahraga yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* di Universitas Quality Berastagi signifikan termasuk pada kategori tinggi sebesar 76,19%. Perubahan cara belajar yang pada awalnya tatap muka menjadi daring yang diakibatkan karena COVID-19, sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai motivasi belajar mahasiswa diakibatkan perubahan perilaku. Oleh sebab itu, motivasi sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran dalam perkuliahan oleh mahasiswa.

Kata kunci: Motivasi, Media Pembelajaran, *Google Classroom*

Abstract

Changes in learning methods from face-to-face to online were due to COVID-19, so researchers are interested in examining student learning motivation due to behavior changes. The purpose of this study was to analyze the learning motivation of students using Google Classroom learning media for students who take advanced athletic courses in the Sports study program at the University of Quality Berastagi. This research is a descriptive quantitative research, data collection using a questionnaire tool in sports study program students with a total sample of 21 students. The results showed that the level of motivation of sports study program students who took part in learning using Google Classroom learning media at the University of Quality Berastagi was significantly included in the high category at 76.19%. Therefore, motivation is needed in every learning process in lectures by students.

Keywords: Motivation, Learning Media, *Google Classroom*

corresponding author: bobbybarusbb@gmail.com

Artikel Info:

Submitted: **18/01/2021**

Revised : **18/02/2021**

Accepted : **02/03/2021**

Published: **17/05/2021**



Journal Coaching Education Sports is licensed under a [Creatives Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
Copyright © 2021

A. Pendahuluan

Covid-19 yang sedang melanda Indonesia dan dunia berdampak di semua sektor terkhususnya dunia Pendidikan sehingga akan mempengaruhi sistem pembelajaran. Dimana, sistem pembelajaran yang awalnya bertatap muka beralih menjadi pembelajaran daring. Pemerintah menetapkan Covid-19 dalam bencana non alam, sehingga dikeluarkan KEPPRES Nomor 12 Tahun 2020 tentang program pembelajaran dirumah bagi setiap institusi di Indonesia.

Keputusan pemerintah tentang pembelajaran dimasa Covid-19 juga diterapkan oleh Universitas Quality Berastagi. Sebagai salah satu universitas swasta yang baru menerapkan sistem pembelajaran daring yang perlu belajar dan mensosialisasikan kepada mahasiswa, agar sistem pembelajaran secara daring dapat dilakukan dengan baik. Adapun sistem pembelajaran daring yang digunakan oleh Universitas Quality Berastagi yaitu dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan aplikasi *zoom*.

Google Classroom merupakan aplikasi yang didalamnya mampu menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi *Google Classroom* yang digunakan oleh mahasiswa khususnya oleh mahasiswa Prodi Olahraga FKIP Universitas Quality Berastagi

tergolong hal yang baru dalam sistem pembelajaran. Sehingga mahasiswa memerlukan adaptasi terhadap aplikasi *Google Classroom* tersebut.

Disisi lain, diperlukan suatu motivasi dalam pembelajaran oleh mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dengan menggunakan *Google Classroom*. Sehingga melalui pembelajaran secara daring terjadi perubahan dalam hal komunikasi kepada dosen. Perubahan interaksi yang terjadi dalam berbagi penjelasan materi perkuliahan menjadi terhalang oleh ruang dan waktu, sehingga penyesuaian dan motivasi sangat diperlukan dalam mengikuti pembelajaran secara sistem daring ini ([Abeysekera dan Dawson, 2015](#)).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah solusi yang diperoleh selama pandemic yang disebabkan oleh Covid-19. Dalam aturan yang mengharuskan bahwa setiap orang dianjurkan untuk berdiam diri dirumah agar penyebaran Covid-19 dapat dilakukan. Melalui pembelajaran daring dirumah, materi yang diberikan oleh dosen bersangkutan harus tetap mengikuti rencana pembelajaran yang dibuat sebelumnya. Akan tetapi, dosen dapat melakukan modifikasi cara pembelajaran yang dapat dimengerti oleh mahasiswa. Selain itu, setiap melakukan proses pembelajaran melalui

daring, dosen dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa agar dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan aktif selama proses pembelajaran.

Motivasi pembelajaran adalah suatu bentuk sikap yang ditunjukkan oleh seseorang dengan tujuan keinginan mengalami perubahan lebih baik, dalam bentuk efektif dan reaksi tentang bagaimana tujuan ingin dicapai ([Sunnah, Buwono dan Uliyanti, 2013](#)). Dari pernyataan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam individu untuk mengalami perubahan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh individu tersebut.

Dalam penerapan pembelajaran *daring*, Universitas Quality Berastagi menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam beberapa sesi pembelajaran. Materi dan tugas yang diberikan oleh dosen melalui *Google Classroom* mendorong mahasiswa untuk dapat aktif dan mandiri dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh dosen.

Adapun salah satu mata kuliah daring yaitu atletik lanjutan. Mata kuliah ini terdapat praktek dilapangan. Dengan digunakannya pembelajaran secara daring pada aplikasi *Google Classroom* mengakibatkan motivasi mahasiswa menjadi sedikit berkurang. sehingga perlu dilakukan

kajian lebih dalam lagi, apa yang menyebabkan mahasiswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti perkuliahan atletik lanjutan.

Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan, motivasi akan menumbuhkan gairah dan rasa senang dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Gairah yang ditumbuhkan oleh seseorang melalui motivasi, akan meningkatkan potensi dalam diri mahasiswa tersebut dalam menyerap setiap materi yang diberikan oleh dosen.

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dalam bentuk perubahan tingkah laku dalam pemenuhan kebutuhan ([Uno, 2014](#)). Bagi mahasiswa, motivasi akan sangat berpengaruh terhadap mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar terutama kuliah praktek. Sedangkan motif adalah suatu gerakan atau dorongan dari tingkah laku individu untuk pemenuhan dalam hal kebutuhan agar tujuan tercapai ([Sudibyo, 2009](#)).

Motivasi dibagi menjadi dalam dua jenis yaitu motivasi intinsik dan motivasi ekstrinsik ([Yuliasari, 2013](#)). Adapun kebutuhan dalam hal motivasi dalam diri

seseorang dapat juga dikatakan dengan tinggi, bila melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran secara penuh dengan rasa serius dan juga tanggungjawab yang besar. Akan tetapi, Aplikasi *Google Classroom* digunakan sebagai saran dalam mendistribusikan tugas, mensubmit tugas dan juga nilai dari tugas tersebut ([Ilyas, Wijaya dan Danial, 2019](#)). Aplikasi *Google Classroom* akan memfasilitasi dosen/pengajar untuk mengembangkan kemampuan berbagi ilmu yang dimiliki dengan menyesuaikan kondisi mahasiswa bersangkutan dalam penggunaan *Google Classroom*, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar ([Suprihatin, 2015](#)). ([Dai dan Sternberg, 2004](#)), ([Andriani dan Rasto, 2019](#)).

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar individu atau sering disebut motivasi yang berasal dari lingkungan individu. Contoh jika seorang mahasiswa mengerjakan tugas dengan baik, maka dosen memberikan apresiasi. Dalam pendidikan, motivasi ekstrinsik yaitu dorongan untuk dapat melakukan suatu kegiatan bersaing untuk mampu unggul, sehingga timbul rasa bangga dan puas atas hasil yang dicapai ([Santosa, 2016](#)). Sedangkan motivasi intrinsik adalah

motivasi yang berasal dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Google Classroom*

Aplikasi *Google Classroom* digunakan sebagai saran dalam mendistribusikan tugas, mensubmit tugas dan juga nilai dari tugas tersebut ([Ilyas, Wijaya dan Danial, 2019](#)). Aplikasi *Google Classroom* akan memfasilitasi dosen/pengajar untuk mengembangkan kemampuan berbagi ilmu yang dimiliki dengan menyesuaikan kondisi mahasiswa bersangkutan dalam penggunaan *Google Classroom*, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar ([Suprihatin, 2015](#)).

Google Classroom merupakan aplikasi pembelajaran yang didalamnya mampu menyediakan fasilitas pembelajaran didunia maya. Selain itu, motivasi metode pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* digunakan untuk berbagi (*sharing*) dalam aktivitas berupa diskusi waktu atau ruang ([Abeysekera dan Dawson, 2015](#)).

Pengguna aplikasi *Google Classroom* siap, dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa memerlukan persyaratan yang rumit. Tampilan desain kelas yang sederhana memudahkan pengguna lebih cepat dalam

menyesuaikan penggunaan *Google Classroom*. Hal ini dikarenakan *Google Classroom* merupakan aplikasi yang diciptakan oleh dan untuk siapa saja yang memiliki aplikasi google apps for education yang tersedia secara gratis ([Mózo, 2017](#)).

Definisi Atletik

Atletik adalah induk dari cabang ilmu olahraga. Sehingga setiap dari cabang olahraga yang melibatkan aktivitas fisik yang diberikan nomor atletik didalamnya. Atletik terdiri dari lompat, lari, tolak ([Dimiyati, 2017](#)). Selain itu, menurut (Ruslan, 2011) bahwa atletik berhubungan dengan aktivitas jasmani oleh seseorang dalam upaya latihan secara fisik, dimana latihan tersebut dapat berupa gerakan-gerakan yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Atletik merupakan kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa olahraga termasuk di Universitas Quality Berastagi. Mata kuliah atletik dibagi dalam dua jenis, meliputi atletik dasar dan juga atletik lanjutan. Mata kuliah ini dalam setiap materinya mengharuskan untuk dilakukannya praktek secara langsung. Dalam proses perencanaan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, perlu dilakukan dengan baik agar perkembangan

dan perilaku oleh mahasiswa dapat mencapai tujuan dari proses belajar. Proses pembelajaran atletik tidak hanya menekan kepada pengembangan psikomotorik saja, akan tetapi perlu juga pengembangan secara kognitif dan afektif dengan baik ([Paramitha dan Anggara, 2018](#)).

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Sedangkan teknik dalam pengumpulan data penelitian menggunakan teknik survey dengan alat bantu *google form* yang berisi daftar pertanyaan dalam bentuk likert ([Adiat, Nawawi dan Abdullah, 2012](#)).

Populasi penelitian ini seluruh mahasiswa Prodi Olahraga FKIP di Universitas Quality Berastagi yang mengambil kuliah atletik lanjutan, sedangkan sampel yang mewakili sebesar 21 orang 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 mahasiswa selama kegiatan belajar secara online pada media *Google Classroom* digunakan skala likert dimana nilai 4: sangat tinggi; nilai 3 : tinggi; nilai 2: sedang, dan nilai 1 : rendah.

C. Hasil dan Pembahasan

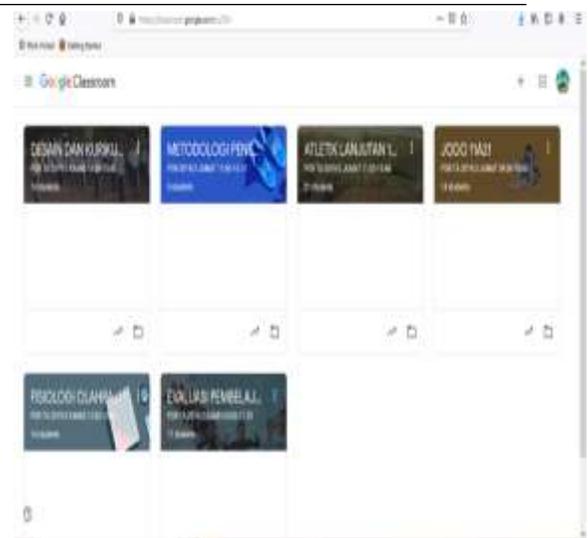
Data hasil belajar yang dilakukan secara deskriptif, akan dijabarkan pada tabel distribusi frekuensi sehingga akan terlihat hasil capaian mahasiswa yang mengikuti perkuliahan atletik lanjutan pada skor-skor tertentu. Kriteria untuk menjawab pertanyaan hasil belajar mahasiswa POR berdasarkan pada skala yang dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar

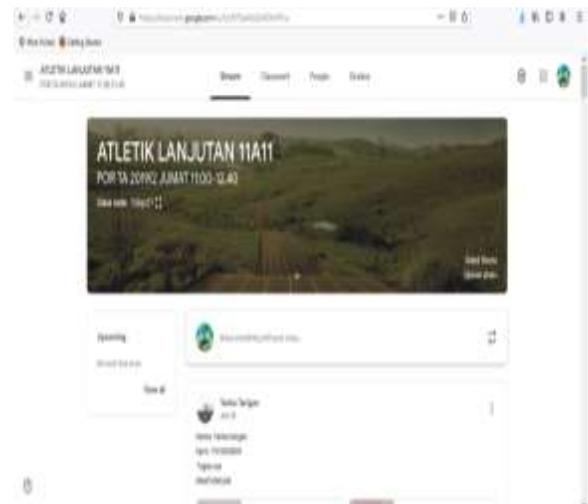
Tingkat Penguasaan	Kategori
85 - 100	Sangat Tinggi
70 - 84	Tinggi
56 - 69	Sedang
45 - 55	Rendah
0 - 44	Sangat Rendah

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

Berdasarkan hasil penilaian tes hasil belajar mahasiswa diperoleh bahwa skor tes hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan dalam penggunaan media belajar dengan *Google Classroom* cukup bervariasi. Nilai pada tabel statistik tes motivasi hasil belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan atletik lanjutan pada mahasiswa di prodi

Olahraga di kampus Universitas Quality berikut ini.
Berastagi yang akan dapat dilihat di tabel 2

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

Sumber : data olahan SPSS, 2020

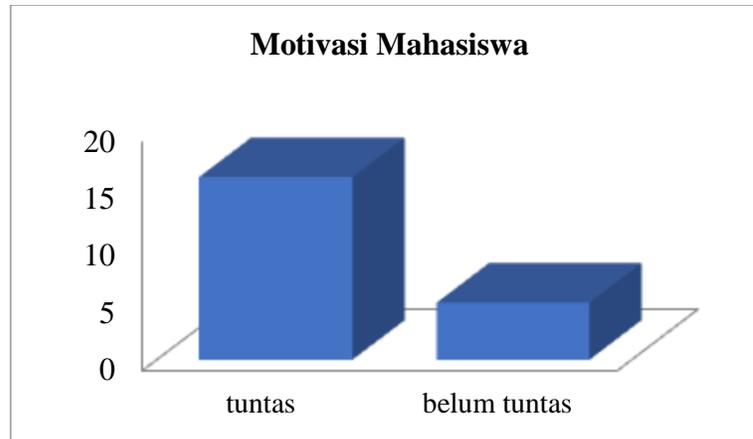
Berdasarkan tabel 2 di atas, motivasi belajar mahasiswa yang dilihat dari nilai dari rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh mahasiswa prodi olahraga FKIP yang mengikuti perkuliahan atletik lanjutan adalah sebesar 80,95 dengan standar deviasi 7,36. Nilai yang dicapai mahasiswa tersebar dengan nilai tertinggi 95,00 sampai nilai terendah 70,00 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 100 dan nilai terendah yang mungkin dicapai 0.

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 termasuk dalam kategori tinggi. Untuk melihat ketuntasan mahasiswa FKIP dalam mengikuti *Google Classroom* dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

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

Sumber : data olahan primer, 2020



Gambar 3. Motivasi Mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan atletik lanjutan

Selanjutnya, hasil respon mahasiswa setelah disebarakan angket pada classroom menunjukkan bahwa nilai persentase respon mahasiswa adalah 82,51% atau termasuk dalam kategori sangat baik. Penggunaan *Google Classroom* mampu memberikan motivasi belajar bagi mahasiswa, 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

Adapun hasil uji hipotesis dari penelitian yang dilaksanakan akan dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji One Sample Test

Sumber	t _{hitung}	Nilai - p	Keterangan
Tes Hasil Belajar Mahasiswa	50,367	0,000	H ₀ ditolak

Sumber : data olahan SPSS, 2020

H01: Tidak ada perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media *Google Classroom* POR Universitas Quality Berastagi di mata kuliah atletik lanjutan pada tahun ajaran genap 2019/2020.

Berdasarkan rangkuman hasil analisis data pada tabel 5 diperoleh nilai t-hitung = 50,367 dengan nilai-p= 0,000 < α = 0,05.

Oleh karena nilai-p < 0,05, berdasarkan kriteria dalam mengambil keputusan pada hipotesis, sehingga dapat disimpulkan

bahwa H_0 ditolak. Artinya, ada perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah diajar dengan menggunakan media *Google*

Classroom POR Universitas Quality Berastagi di mata kuliah atletik lanjutan pada tahun ajaran genap 2019/2020.

Tabel 6. Hasil Uji One Sample Test

Sumber	t_{hitung}	Nilai - p	Keterangan
Tes Motivasi Belajar Mahasiswa	53,437	0,000	H_0 ditolak

Sumber : data olahan SPSS, 2020

H_{02} : Tidak ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan media *Google Classroom* POR Universitas Quality Berastagi di mata kuliah atletik lanjutan pada tahun ajaran genap 2019/2020.

Pada tabel 6 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 H_0 ditolak. Artinya, ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah diajar dengan menggunakan media *Google Classroom* POR Universitas Quality Berastagi di mata kuliah atletik lanjutan pada tahun ajaran genap 2019/2020.

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 .

Motivasi berupa keinginan yang berasal dari dalam individu seseorang. Sehingga menyebabkan individu dapat bertindak dan berbuat. 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.

Pembahasan

Hasil belajar pada mahasiswa POR Universitas Quality Berastagi berdasarkan pada tabel 5, rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa POR Universitas Quality Berastagi yang mengikuti kuliah atletik

Menurut ([Setiawan, 2017](#)), untuk melihat hasil belajar mahasiswa meningkat atau tidak, hendaknya dosen melakukan evaluasi terhadap hasil belajar mahasiswa. Karena itu, evaluasi memiliki manfaat untuk

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.

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.

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*.

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 memanfaatkan berbagai teknologi informasi dalam mendukung kegiatan pembelajaran yaitu adanya *E-Learning* dengan menggunakan *Google Classroom*. Pada hakikatnya *E-Learning* merupakan pendekatan pembelajaran atau pembelajaran melalui pemanfaatan pendekatan teknologi komputer dan internet ([Endah Wulantina, 2019](#)), ([Setiawan, 2017](#)).

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.

Google Classroom merupakan aplikasi ruang kelas terstuktur 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 kemudahan memang disajikan oleh kemajuan teknologi hari ini yang mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih efek ([Hasniwati, 2019](#)).

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. ([Khoiroh, 2018](#)), ([Nirfayanti dan Nurbaeti, 2019](#)) bahwa ada pengaruh hasil belajar pada siswa dengan motivasi yang tinggi, akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi pula dan berbanding terbalik dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan digunakan model *blended learning*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi mahasiswa yang mengikuti kuliah atletik lanjutan POR Universitas Quality Berastagi terdapat pengaruh signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* dengan motivasi mahasiswa dalam belajar, dimana hasil yang diperoleh yaitu pada kategori tinggi sebesar 76,19%.

Hasil analisis data diperoleh nilai t -hitung = 50,367 dengan nilai $p= 0,000 < \alpha = 0,05$. Oleh karena nilai $p < 0,05$, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan untuk uji

hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak. Artinya, ada perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah diajar dengan menggunakan *Google Classroom* pada mahasiswa yang mengikuti kuliah atletik lanjutan. Sedangkan hasil analisis data diperoleh nilai t-hitung= 53,437 dengan nilai-p= 0,000 < α = 0,05. Oleh karena nilai-p<0,05, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak. Artinya, ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah diajar dengan menerapkan *Google Classroom* pada mahasiswa yang mengikuti kuliah atletik lanjutan.

Daftar pustaka

Abeyssekera, L. 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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/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](https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081).
- Sudiby, 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](https://doi.org/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*.