

Dampak Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Aplikasi Google Classroom dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

I Gusti Putu Yulianingsih^{1*}, Wahjoedi², I Ketut Iwan Swadesi³ 

^{1,2,3} Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 02, 2022

Revised February 04, 2022

Accepted April 12, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

STAD, PBL, Motivasi, Google Classroom

Keywords:

STAD, PBL, Motivation, Google Classroom



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik kurang tercapai optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar bola basket antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi google classroom dan motivasi terhadap hasil belajar PJOK. Jenis penelitian ini merupakan true experiment dengan factorial treatment by level 2x2 design. Populasi penelitian seluruh kelas VIII SMP, sampel berjumlah 60 siswa. Penetapan sampel dengan teknik random sampling. Pengumpulan data menggunakan metode tes berupa instrumen kuesioner. Teknik analisis data menggunakan uji analisis Varian (ANOVA) dua jalur dan uji independent samples t-test (uji t). Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar teknik dasar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi google classroom dan motivasi terhadap hasil belajar PJOK. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar bola basket. Terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif STAD dan PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi tinggi. Dan terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD dan PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi rendah. Maka, model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom dan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom dalam pembelajaran bola basket berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The low interest and motivation of students to learn so that student learning outcomes are less than optimal. This study aims to analyze the differences in basketball learning outcomes between students who follow the STAD and PBL cooperative learning models assisted by the google classroom application and the motivation for PJOK learning outcomes. This type of research is a true experiment with factorial treatment by level 2x2 design. The research population was all class VIII SMP, the sample was 60 students. Determination of the sample by random sampling technique. Collecting data using a test method in the form of a questionnaire instrument. The data analysis technique used two-way analysis of variance (ANOVA) and independent samples t-test (t-test). The results of this study indicate that there are significant differences in learning outcomes of basic basketball techniques between students who follow the STAD and PBL cooperative learning models assisted by the Google Classroom application. There is an interaction between the learning model and the motivation of students towards basketball learning outcomes. There are differences in basketball learning outcomes between students who follow the STAD and PBL cooperative learning models in students who have high motivation. And there are differences in basketball learning outcomes between students who follow STAD and PBL cooperative learning on students who have low motivation. So, the STAD cooperative learning model assisted by the google classroom application and the PBL learning model assisted by the google classroom application in basketball learning has a positive effect on student learning outcomes.

*Corresponding author

E-mail addresses: yulianingsih8989@gmail.com (I Gusti Putu Yulianingsih)

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Laksono et al., 2016; Rando & Pali, 2021). Dalam proses pembelajaran, pengembangan potensi-potensi peserta didik harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu (Nafi et al., 2016; Nopiani et al., 2021; Rizal et al., 2021). Proses pembelajaran di kelas, guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memerhatikan aspek-aspek pembelajaran yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi peserta didik (Izati et al., 2018; Setiawan, 2020). Kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan proses belajar yang memanfaatkan berbagai aktivitas jasmani atau fisik untuk memperoleh tujuan pembelajaran (Jumadi et al., 2021; Raibowo et al., 2019; Taqwim et al., 2020). PJOK merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani (H. Herlina & Suherman, 2020; Taqwim et al., 2020). Tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan jasmani adalah pengembangan individu secara menyeluruh (Jumadi et al., 2021; Raibowo et al., 2019). Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang berkaitan dengan kreativitas, nilai-nilai pribadi siswa, serta hasil belajar siswa diperlukan sebuah model pembelajaran yang baik (Raibowo et al., 2019). Adanya model pembelajaran yang tepat, guru akan dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik kurang tercapai optimal (Jumadi et al., 2021; Taqwim et al., 2020). Peserta didik tidak mampu membagi waktu bermain dengan belajar, sehingga aktivitas belajar sangat kurang (Jumadi et al., 2021). Di samping itu, peserta didik tidak mempunyai motivasi dari diri sendiri untuk belajar, sehingga hasil belajar tetap bahkan menurun (Erly, 2020). Dalam masa covid 19 ini, pembelajaran dilakukan secara online atau daring (dalam jaringan) karena tidak memungkinkan untuk peserta didik belajar secara tatap muka dengan para guru di sekolah (Ferdiansyah et al., 2020; Maharani & Kartini, 2019b). Peserta didik dapat mengakses materi-materi pembelajaran di internet. Namun, minat peserta didik mengakses pembelajaran di internet sangat minim. Untuk itu, diperlukan peranan guru untuk mengarahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran di internet dengan salah satu contohnya melalui media pembelajaran (Atmojo et al., 2020; Khamim, 2021). Kualitas proses pembelajaran menentukan hasil belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang agar mampu mengembangkan hasil belajar yang diperlukan peserta didik. Berdasarkan data nilai ulangan harian PJOK materi bola besar tentang teknik dasar bola basket di SMP Negeri 3 Sawan tahun pelajaran 2019/2020, terdapat beberapa peserta didik nilainya di bawah KKM (70). Peserta didik kelas VIII A8 yang terdiri dari 32 orang yaitu nilai ≤ 60 sebanyak 6 orang, nilai 61-69 sebanyak 16 orang, nilai 70-74 sebanyak 5 orang, nilai ≥ 85 sebanyak 5 orang. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan memberikan dampak buruk terhadap kualitas pendidikan.

Solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan banyak peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga membantu peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam beraktivitas (Rahayuningsih, 2017; Ting et al., 2021). Dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien dalam mata pelajaran PJOK, maka hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan (H. Herlina & Suherman, 2020). Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Students Teams Achievement Division (STAD) dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Penggunaan model cooperative learning sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa (Lestari, 2013; Nugroho & Shodikin, 2018; Rando & Pali, 2021). Model pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD ini dipilih karena model pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD adalah model pembelajaran yang sederhana (Ikhwati et al., 2014; Sunarti & Rachman, 2018). Pada model ini peserta didik lebih banyak mempunyai kesempatan diskusi kelompok dan memiliki tanggung jawab pesorangan untuk mengetahui materi sebaik-baiknya (Lestari, 2013; Marheni et al., 2013). Model problem-based learning adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (Al-Fikry et al., 2018; Effendi et al., 2021; Mandasari, 2021). Model pembelajaran problem-based learning membuat proses pembelajaran lebih variatif karena siswa aktif menemukan pemecahan masalah yang diberikan (AlperAslan, 2021; Maharani & Kartini, 2019b). Selain itu, diperlukan media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik (Hendriana, 2018; Maharani & Kartini, 2019b). Media pembelajaran yang berupa aplikasi seperti Rumah Belajar, psikologi, Jejak Bali, Google classroom (Astini, 2020; Windhiyana, 2020). Google classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang

dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Alim et al., 2019; Maharani & Kartini, 2019a).

Beberapa temuan hasil penelitian menyatakan bahwa problem based learning (PBL) berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (Eismawati et al., 2019; Saputro & Rayahu, 2020). PBL dapat meningkatkan motivasi siswa (Fauzan et al., 2017; R. Herlina & Sibarani, 2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar passing sepak bola (Darmiyanti et al., 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar passing (menggunakan kaki bagian dalam) sepak bola (Kesuma et al., 2021). Berdasarkan temuan tersebut, model kooperatif tipe STAD dan PBL efektif digunakan pada proses pembelajaran. penelitian sebelumnya hanya menerapkan salah satu model pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini menggabungkan antara model pembelajaran dan media pembelajaran. Hal ini dipilih untuk menciptakan ruang belajar yang terstruktur dan harmonis yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK. Maka, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi google classroom dan motivasi terhadap hasil belajar PJOK peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi google classroom dapat memberikan motivasi kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PJOK.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Oleh karena tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, maka penelitian ini dikategorikan penelitian sungguhan (*true eksperimen*) dengan rancangan penelitian *The randomized pretest-posttest control group the same subjek*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *factor design*. Dalam desain *faktorial treatment by level 2x2*, perlakuan disusun sedemikian rupa sehingga setiap individu dapat menjadi subjek secara bersamaan dalam dua faktor yang berbeda yang setiap faktornya terdiri atas beberapa level. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Sawan Tahun 2020 yang terdiri dari 8 kelas yaitu: VIIIA 1 berjumlah 30 orang, VIII A2 berjumlah 30 orang, VIIIA 3 berjumlah 30 orang, VIIIA 4 berjumlah 30 orang, VIIIA 5 berjumlah 30 orang, VIIIA 6 berjumlah 30 orang, VIIIA7 berjumlah 25 orang dan VIIIA 8 berjumlah 25 orang. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Sawan Tahun 2021 yang terdiri dari 8 kelas. sehingga keseluruhan jumlah populasi penelitian adalah 230 orang. Kedelapan kelas tersebut diundi untuk menetapkan kelas yang menjadi kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan bantuan atau melalui lotre (undian) bilangan random. Jadi, hasil random tersebut VIIIA5 sebagai kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran STAD dan VIIIA1 sebagai kelas kontrol yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBL.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner dan tes (Agung, 2014). Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes keterampilan, yaitu tes keterampilan teknik passing bola basket, tes keterampilan teknik menangkap bola basket, dan tes keterampilan teknik dribbling bola basket. Untuk memperoleh data tentang fasilitas belajar peserta didik dan motivasi belajar digunakan instrumen kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu telah dilengkapi dengan pilihan jawaban, sehingga peserta didik tinggal memilihnya. Penskoran memakai skala likert yang dimodifikasi menjadi empat alternative jawaban yaitu: sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Responden dapat memilih satu di antara empat pilihan jawaban yang disesuaikan dengan keadaan diri subjek. Pengembangan instrumen ini didasarkan pada kerangka teori yang telah disusun, selanjutnya dikembangkan dalam indikator-indikator dan kemudian dijabarkan dalam bentuk pertanyaan. Kisi-kisi instrumen merupakan hasil modifikasi dari penelitian yang relevan disajikan pada Tabel 1 dan kisi-kisi instrumen penilaian psikomotor teknik dasar (lempar tangkap chestpass, dribbling) bola basket disajikan pada Tabel 2.

Teknik analisis menggunakan uji analisis Varian (ANOVA) dua jalur didesain untuk menyelidiki pengaruh dua variabel. Untuk mengetahui besarnya perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan aplikasi google classroom dan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan aplikasi google classroom, maka rumus statistik yang digunakan untuk uji hipotesis adalah uji independent samples t-test (uji t).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No.	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
1	Intrinsik	Fisik	1, 2	3
		Pengetahuan	4, 5	6
		Keterampilan	7, 8	9
		Rasa senang	10, 12	11
		Cita-cita		13
		Bakat	14	
		Penghargaan	16	15, 17
2	Ekstrinsik	Metode mengajar	18, 19	20
		Sarana prasarana	21, 22	
		Permainan	23, 24	
		Orangtua	25	26
		Lingkungan	27	28
		Lokasi	29, 30	
Total			30	

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Psikomotor Teknik Dasar (lempar tangkap *chestpass*, *dribbling*) Bola Basket

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Domain
Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingintanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait dengan fenomena dan kejadian yang tampak di depan mata.	4.1. Mempraktikkan konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola basket	1. Mempraktikkan konsep variasi dan kombinasi keterampilan teknik dasar <i>chestpass</i> bola basket.	C3/P1
		2. Mempraktikkan konsep variasi dan kombinasi keterampilan teknik dasar menangkap bola basket.	C3/P2
		3. Mempraktikkan konsep variasi dan kombinasi keterampilan teknik dasar <i>dribbling</i> .	C3/P3

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi google classroom dan motivasi terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Sawan. Data hasil belajar dalam pengujian hipotesis secara keseluruhan digunakan analisis varian (ANOVA) dua jalur. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan ANOVA dua jalur, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap persyaratan-persyaratan yang diperlakukan terhadap sebaran data hasil penelitian. Uji prasyarat analisis meliputi dua hal, yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians antar kelompok. Hasil uji normalitas model pembelajaran dan motivasi belajar menunjukkan bahwa unit analisis untuk hasil belajar berdistribusi normal dengan nilai-nilai statistik Kolmogorov-Smirnov menunjukkan angka signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Secara kolektif data hasil belajar untuk setiap unit dan perkelompok analisis berdistribusi normal. Analisis selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas varian menggunakan statistik Levene. Uji homogenitas varians dilakukan pada 8 unit analisis untuk variabel hasil belajar. Hasil uji homogenitas varian menyatakan bahwa angka-angka signifikansi (Sig.) dari nilai-nilai statistik Levene lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians pada setiap unit analisis adalah sama. Pengujian hipotesis menggunakan ANOVA dua jalur. Ringkasan hasil ANOVA dua jalur disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Uji Anava Dua Jalur (*Test Of Between-Subject Effects*)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1646.623	3	548.874	9.069	0.000
Intercept	55712.789	1	55712.789	920.546	0.000
MP	1072.674	1	1072.674	17.724	0.000
M	286.974	1	286.974	4.742	0.036
MP * M	286.974	1	286.974	4.742	0.036
Error	2178.772	36	60.521		
Total	59538.184	40			
Corrected Total	3825.395	39			

Tabel *tests of between-subject effect* berfungsi untuk dapat melakukan uji hipotesis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom*. Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar teknik dasar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan *google classroom*. Hipotesis yang akan diuji secara statistik adalah H₀. Kriteria penolakan H₀ jika taraf signifikansi untuk nilai statistik F lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ringkasan ANOVA dua jalur yang disajikan pada Tabel 5, diperoleh nilai statistik F sebesar 17,724 dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga H₀ ditolak. Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar teknik dasar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan *google classroom*.

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar bola basket. Hipotesis yang diuji secara statistik adalah H₀. Kriteria penolakan H₀ jika taraf signifikansi untuk nilai statistik F lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ringkasan ANOVA dua jalur yang disajikan pada Tabel 5, diperoleh nilai statistik F sebesar 4,742 dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga H₀ ditolak. Jadi, terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar bola basket. Hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi tinggi. Hipotesis yang akan diuji secara statistik adalah H₀. Kriteria penolakan H₀ jika taraf signifikansi untuk nilai statistik F lebih kecil dari 0,05. Ringkasan hasil ANOVA dua jalur pada siswa yang memiliki motivasi tinggi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil ANOVA Dua Jalur pada Siswa yang Memiliki Motivasi Tinggi

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1234.649 ^a	1	1234.649	19.274	0.000
Intercept	31998.400	1	31998.400	499.518	0.000
MP	1234.649	1	1234.649	19.274	0.000
Error	1153.053	18	64.059		
Total	34386.102	20			
Corrected Total	2387.702	19			

Berdasarkan ringkasan ANOVA dua jalur pada siswa yang memiliki motivasi tinggi yang disajikan pada Tabel 4, diperoleh nilai statistik F sebesar 19,274 dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga H₀ ditolak. Jadi, terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi tinggi. Hipotesis keempat yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi rendah. Hipotesis yang akan diuji secara statistik adalah H₀. Kriteria penolakan H₀ jika taraf signifikansi untuk nilai statistik F lebih kecil dari 0,05. Ringkasan hasil ANOVA dua jalur pada siswa yang memiliki motivasi rendah disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil ANOVA Dua Jalur pada Siswa yang Memiliki Motivasi Rendah

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	125.000 ^a	1	125.000	2.194	0.156
Intercept	24001.363	1	24001.363	421.192	0.000
MP	125.000	1	125.000	2.194	0.156
Error	1025.719	18	56.984		
Total	25152.082	20			
Corrected Total	1150.719	19			

Berdasarkan ringkasan ANOVA dua jalur pada siswa yang memiliki motivasi rendah yang disajikan pada [Tabel 5](#), diperoleh nilai statistik F sebesar 2,194 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga H0 diterima. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar bola basket antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi rendah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa temuan. Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar teknik dasar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom dan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan google classroom. Setiap kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu satu kelompok diberikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom dan satu kelompok lagi diberikan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom. Pembelajaran kooperatif tipe STAD menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil. Struktural tim beranggotakan 4-5 orang tiap kelompok dan menjalankan proses pembelajaran yang inovatif. Sedangkan dalam pembelajaran kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran PBL peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru. Peserta didik masih ragu dalam mencari masalah yang diberikan oleh guru. Pada sintak model pembelajaran kooperatif tipe STAD, peserta didik diberikan informasi terlebih dahulu oleh guru terkait materi yang akan diajarkan atau menjelaskan tujuan dari materi yang akan dipelajarinya. Hal ini akan memudahkan peserta didik memahami konsep yang diberikan oleh guru.

Kedua, terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar bola basket. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dilaksanakan guru telah mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama adanya penghargaan yang diberikan oleh guru pada kelompok terbaik, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pemberian penghargaan ini telah memunculkan efek positif pada peserta didik ([Erly, 2020](#); [Rahayuningsih, 2017](#)). Peserta didik semakin antusias untuk belajar. Sedangkan pada model pembelajaran PBL peserta didik diberikan masalah dan peserta didik memecahkan masalah tersebut dengan kelompoknya. Pada proses pembelajaran berlangsung kelompok yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom lebih fokus pada perkembangan peserta didik karena peserta didik mengamati materi yang diberikan bersama kelompoknya dan juga nilai kerjasama antara peserta didik semakin tinggi. Untuk kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom guru memerlukan waktu relatif lama karena peserta didik dalam memecahkan masalah perlu waktu yang cukup bersama kelompoknya. Dalam proses pengamatan video peserta didik berulang-ulang mengamati video tersebut, sehingga membutuhkan waktu yang lama. Dalam memecahkan masalah, peserta didik masih ragu mengambil sebuah kesimpulan, sehingga perlu adanya bimbingan dari guru pada setiap kelompok.

Ketiga, saat pembelajaran berlangsung pada setiap kelompok, pada kelompok yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom pembelajaran diarahkan agar peserta didik menerima materi dengan baik dan benar serta mengemukakan pendapat atau hasil yang sudah dipelajari bersama kelompoknya. Aktivitas peserta didik yang lebih positif dalam menelaah materi suatu pelajaran pada kegiatan belajar menjadi salah satu faktor yang membuat rata-rata skor yang diperoleh peserta didik ([Kristin, 2016](#); [Rando & Pali, 2021](#)). Kelompok yang belajar dengan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom pada dasarnya telah menuntun siswa untuk dapat memahami dan mempraktikkan gerakan dengan benar ([Choi et al., 2014](#); [Hussin et al., 2018](#); [Rahayuningsih, 2017](#)). Namun, penerapan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom ini dengan memberikan masalah terlebih dahulu para peserta didik. Peserta didik masih kebingungan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi peserta didik secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar. Berbeda halnya dengan pembelajaran

pada kelompok yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom. Peserta didik yang dibelajarkan melalui kelompok-kelompok kecil dan semua kelompok diberikan kuis. Setiap kelompok menjelaskan hasil diskusi kelompoknya (Arditama & Lestari, 2020; Wijayanti et al., 2016). Cara tersebut mengakibatkan peserta didik lebih cepat memahami materi yang diajarkan, sehingga dapat melibatkan partisipasi seluruh siswa. Faktor-faktor tersebutlah yang mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung pada kelompok yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom mendapat respon yang lebih baik dari pada kelompok yang belajar dengan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom.

Uraian di atas memberikan gambaran bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom dan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi google classroom dalam pembelajaran bola basket berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan problem based learning (PBL) berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa (Eismawati et al., 2019; Saputro & Rayahu, 2020). PBL dapat meningkatkan motivasi siswa (Fauzan et al., 2017; R. Herlina & Sibarani, 2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar passing sepak bola (Darmiyanti et al., 2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar passing (menggunakan kaki bagian dalam) sepak bola (Kesuma et al., 2021). Model pembelajaran ini dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun, penerapan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Implikasi penelitian ini diharapkan implikasi model pembelajaran kooperatif berbantuan aplikasi *google classroom* membuat peserta didik menjadi aktif dalam menemukan konsep-konsep yang dipelajari serta membuat peserta didik menjadi termotivasi mengikuti proses pembelajaran di kelas.

4. SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pihak sekolah dapat menerapkan model-model inovatif berbantuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Konsekuensi logis yaitu dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik diharapkan dari pihak lembaga atau pihak sekolah harus memberikan kebijakan atau peraturan untuk menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang peserta didik belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Al-Fikry, I., Yusrizal, Y., & Syukri, M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 17–23. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i1.10776>.
- Alim, N., Linda, W., Gunawan, F., & Saad, M. S. M. (2019). The Effectiveness of Google Classroom as An Instructional Media: A Case of State Islamic Institute of Kendari, Indonesia. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(2), 240–246. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7227>.
- AlperAslan. (2021). Problem- Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction. *Computers & Education*, 171, 104237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>.
- Arditama, E., & Lestari, P. (2020). Obstacles and Challenges of Indonesia'S Micro, Small and Medium Enterprises (UMKM) in Facing the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(1), 35–46. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i3.28610>.
- Astini, S. N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>.
- Atmojo, S. E., Muhtarom, T., & Lukitoaji, B. D. (2020). The Level of Self-Regulated Learning and Self-Awareness in Science Learning in The Covid-19 Pandemic Era. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 512–520. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.25544>.
- Choi, E., Lindquist, R., & Song, Y. (2014). Effects of Problem-Based Learning vs. Traditional Lecture on Korean Nursing Students' Critical Thinking, Problem-Solving, and Self-Directed Learning. *Nurse Education Today*, 34(1), 52–56. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2013.02.012>.
- Darmiyanti, K. R., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Sila dalam

- Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 136-145. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.29826>.
- Effendi, R., Herpratiwi, & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920-929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71-78. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>.
- Erly. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD): Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 1-8. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5960>.
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 27-35. <http://202.4.186.66/JPSI/article/view/8404>.
- Ferdiansyah, F., Ambiyar, A., Zagoto, M. M., & Putra, I. E. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *KOMPOSISI: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni*, 21(1), 63-72. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.42098>.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1-8. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>.
- 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. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>.
- Herlina, R., & Sibarani, C. G. G. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i2.5016>.
- Hussin, W. N. T. W., Harun, J., & Shukor, N. A. (2018). Problem Based Learning to Enhance Students Critical Thinking Skill via Online Tools. *Asian Social Science*, 15(1), 14. <https://doi.org/10.5539/ass.v15n1p14>.
- Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/USEJ.V3I2.3344>.
- Izati, Wahyudi, & Sugiyarti, M. (2018). Project Based Learning Berbasis Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pendidikan*, 3(9), 1122-1127. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i9.11508>.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423-440. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5027642>.
- Kesuma, I. N. A. A., Yoda, I. K., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar PJOK pada Siswa SMP. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 62-70. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.31091>.
- Khamim, M. (2021). Penerapan Media Online Berbasis Google Classroom dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pai di Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 2 Ponorogo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1, 27. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14657/>.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>.
- Laksono, Y. S., Ariyanti, G., & Santoso, F. G. I. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Komik. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(2), 60-64. <https://doi.org/10.25273/jems.v1i2.143>.
- Lestari, K. R. (2013). Model Pembelajaran Koperatif STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Undiksha*, 1(1), 1-10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/333>.
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019a). Penggunaan Google Classroom sebagai Pengembangan Kelas Virtual

- dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika pada Mahasiswa Jurusan sSstem Komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167-173. <https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>.
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019b). Penggunaan Google Classroom sebagai Pengembangan Kelas Virtual dalam Keterampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167-173. <https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>.
- Mandasari, N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Pandean Lamper 02 Semarang. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 328. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3886>.
- Marheni, Sujana, & Putra, S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD No. 8 Padangsembian Denpasar. *MIMBAR PGSD*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v1i1.1438>.
- Nafi, I., Muakibatul, H., & Mudiono, A. (2016). Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 901-904. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i5.6300>.
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2).
- Nugroho, S., & Shodikin, A. (2018). Efektivitas Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 22-32. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i1.1067>.
- Rahayuningsih, M. (2017). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Jasa dengan Pembelajaran Problem Based Learning. *Indonesian Journal of Education and Learning, Vol 1, No*, 43-51. <https://doi.org/10.31002/ijel.v1i1.438>.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>.
- Rando, A. R., & Pali, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Peserta Didik di SD INPRES Ende 14. *Mimbar PGSD*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i2.32983>.
- Rizal, R. S., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring dengan Model STAD Berbantuan Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067-1075. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.873>.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24719>.
- Setiawan, A. R. (2020). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524-532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>.
- Sunarti, S., & Rachman, D. (2018). The Effectiveness of Flip Classroom with Student Teams-Achievement Divisions (STAD) Method to Teach Reading Viewed from Students' English Learning Interest. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 3(2), 183. <https://doi.org/10.24903/sj.v3i2.246>.
- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>.
- Ting, K.-H., Cheng, C.-T., & Ting, H.-Y. (2021). Introducing The Problem/Project Based Learning as A Learning Strategy in University Social Responsibility Program - A Study of Local Revitalization of Coastal Area, Yong-An District of Kaohsiung City. *Marine Policy*, 131(700), 104546. <https://doi.org/10.1016/j.marpol.2021.104546>.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184-197. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8526>.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1-8. <https://doi.org/10.21009/pip.341.1>.