

PERBANDINGAN PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK ANTARA *GOOGLE MEET* DAN *GOOGLE CLASSROOM* SMAN MT BOJONEGORO

Muhammad Iqbal Rafsanjani*, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*muhammad.17060464058@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pandemi COVID-19 mengharuskan siswa melaksanakan pembelajaran secara daring, penggunaan aplikasi *google meet* dan *google classroom* guna menunjang pembelajaran PJOK. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbandingan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom*. Jenis penelitian ini adalah *expost facto* dengan metode *survey*. Sampel penelitian ini adalah kelas X IPA 3 (36 siswa) dan X IPS 1 (36 siswa) diambil menggunakan *proporstional random sampling* dari populasi sebanyak 215 siswa kelas X SMAN MT Bojonegoro. Angket yang digunakan adalah angket pembelajaran daring yang mengukur efektivitas pembelajaran PJOK berdasarkan aspek 10 aspek yaitu materi pembelajaran yang disampaikan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, cara penyampaian guru, interaksi antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, suasana pembelajaran, aktivitas fisik yang dilakukan, penugasan yang diberikan guru, tes/evaluasi yang diberikan guru dan hasil pembelajaran yang diperoleh. Teknik analisis menggunakan statistik parametrik yaitu *independent t-test*. Pengujian hipotesis analisis sig. = 0.186 > $\alpha = 0.05$. Hipotesis nihil menyatakan tidak ada perbedaan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dengan aplikasi *google classroom* diterima, dan perbedaan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dengan aplikasi *google classroom* ditolak. Dapat disimpulkan tidak ada perbedaan signifikan antara pembelajaran PJOK menggunakan *google meet* dan *google classroom* menurut persepsi siswa SMAN MT Bojonegoro.

Kata Kunci: COVID-19; *google meet*; *google classroom*; persepsi siswa

Abstract

The COVID-19 pandemic requires students to carry out learning online, using the Google Meet and Google Classroom applications to support PJOK learning. The purpose of this study was to compare student perceptions of PJOK learning between *google meet* and *google classroom*. This type of research is *expost facto* with survey method. The sample of this research is class X IPA 3 (36 students) and X IPS 1 (36 students) taken using *proportional random sampling* from a population of 215 students of class X SMAN MT Bojonegoro. The questionnaire used is an online learning questionnaire that measures the effectiveness of PJOK learning based on 10 aspects, namely learning materials delivered by teachers, learning media used by teachers, teacher delivery methods, interactions between teachers and students, interaction between students, learning atmosphere, physical activities carried out, assignments given by teachers, tests/evaluations given by teachers and learning result obtained. The analysis technique used parametric statistics, namely *independent t-test*. Testing the analysis of the *t-test* hypothesis obtained sig. = 0.186 > $\alpha = 0.05$. The null hypothesis states that there is no difference in students perceptions of learning PJOK between *google meet* and the *google classroom* application is accepted, and differences in student perceptions of learning PJOK between *google meet* and *google classroom* application are rejected. Can be concluded that there is no significant difference between PJOK learning using *google meet* and *google classroom* according to the perceptions of students at SMAN MT Bojonegoro.

Keywords: COVID-19; *google meet*; *google classroom*; student perception

PENDAHULUAN

Pada situasi saat ini, proses belajar mengajar hanya dapat dilakukan secara daring atau menggunakan media sosial akibat pengaruh dari pandemi virus *covid* 19. (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia penjelasan pandemi merupakan wabah virus atau penyakit yang menyebar secara serentak di manapun atau pada wilayah yang luas. Pada saat ini, dunia sedang mengalami pandemi yang memiliki dampak besar di berbagai bidang pada kehidupan manusia. jika seseorang terkena infeksi akan merasakan penyakit saluran pernafasan, mulai flu hingga menyebabkan kematian pada lansia atau bisa juga terjadi kepada seseorang yang mempunyai penyakit kronis (Li et al., 2020).

Coronavirus Disease 2019 atau *covid* 19 telah ditetapkan oleh *World Health Organization (WHO)* sebagai ancaman pandemi. Persoalan ini terjadi pertama kali di Wuhan Tiongkok dan mengalami penyebaran hampir merata ke seluruh dunia, dengan merebak yang begitu cepat hingga pihak manapun tidak ada yang bisa memastikan kapan virus ini berakhir. Penyebaran dari virus tersebut cukup luas, bisa melalui tetesan kecil yang disebut droplet dari lubang hidung ataupun mulut saat bersin dan batuk (Manoj et al., 2020). Indonesia salah satu negara yang masuk dalam keadaan darurat nasional, angka kematian yang dipaparkan oleh gugus tugas *covid* 19 terus mengalami kenaikan sejak diumumkan pertama kali kepada masyarakat yang positif terjangkit virus *covid* 19 pada awal Maret 2020.

Belajar merupakan prosedur berlangsungnya seseorang guna mendapatkan perubahan untuk mengaktifkan keahlian untuk dirinya sendiri dimana memiliki variasi pengalaman belajar (Martínez et al., 2013). Aktivitas ini menunjukkan bahwa suatu kegiatan belajar bertujuan untuk mendapatkan adanya perubahan pada dirinya sendiri untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dari keahlian tertentu. usaha sadar yang dilakukan siswa guna mencapai keberhasilan untuk menambah ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam suatu keterampilan berdasarkan dalam lingkungan belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2019). Menurut (Aimiwu et al., 2019) belajar merupakan ketertarikan perhatian suatu transformasi karakter peserta didik relatif tetap yang memiliki kesesuaian berasal dari perjalanan hidupnya untuk mendapatkan hasil yang mencakup semua aspek kehidupan. Dimana tindakan untuk memotivasi yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh keahlian (Faizah, 2020). Belajar merupakan aktivitas dan usaha sadar dan menumbuhkan motivasi belajar. Belajar memerlukan alat bantu pada proses belajar untuk menambah hasil berupa ilmu pengetahuan atau kemahiran dalam suatu keterampilan. Pengalaman yang

dihasilkan pada lingkungan belajar tersebut merupakan upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk tetap memungkinkan siswa melaksanakan pembelajaran.

Menurut UU No 20 (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional tercantum bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada tempat yang disebut lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan teknik penyampaian informasi dan juga pesan dari guru kepada siswa (Muhson, 2010). Pembelajaran merupakan hubungan siswa, guru, media belajar dan segala informasi ilmu pengetahuan yang disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran, dimana interaksi yang efektif antara siswa, guru dan lingkungan yang mendukung jalannya proses pembelajaran akan menghasilkan sebagaimana yang diharapkan.

Model pembelajaran ada tiga yaitu model pembelajaran langsung, model pembelajaran tidak langsung dan model pembelajaran campuran (Idris, 2018). Pendapat ini diperkuat oleh Lowrey et al., (2019) dimana model pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu model pembelajaran secara luring, model pembelajaran secara daring dan model pembelajaran campuran luring dan daring. Pembelajaran luring dilakukan dengan cara tatap muka dan guru sebagai sumber dari informasi yang akan diberikan (Dedy, 2016), merupakan proses berlangsungnya siswa mendapatkan materi ajar dimana pendidik berperan aktif sebagai pemateri dari sumber informasi yang dijelaskan pada waktu dan tempat yang sama. Media sosial saat ini tidak hanya bisa digunakan untuk bermain akan tetapi dapat digunakan belajar maupun sebagai sumber belajar (Putranti, 2013).

Menurut Saifuddin (2018) pada dasarnya model pembelajaran daring merupakan bentuk dari pemanfaatan media sosial dalam proses belajar. Menurut Dewi (2020) pembelajaran daring merupakan aktivitas penyampaian materi yang dilakukan secara daring atau tidak langsung, model pembelajaran daring merupakan bentuk dari pemanfaatan media sosial jika diimbangi dengan pencarian informasi, interaksi, diskusi dan instruksi yang dilakukan oleh guru maka akan menjadi alat pengembangan sikap, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan penggunaan teknologi yang tersedia di sekitar apabila diimbangi.

Aplikasi *Google Meet* merupakan salah satu aplikasi model penerimaan teknologi yang terkini (Al-Marooof et al., 2020). Dimana suatu perangkat lunak dari google paling penting yang dapat memfasilitasi pengguna untuk melakukan komunikasi berupa video (Irmawanty et al., 2020). Aplikasi *Google meet* memiliki kelebihan diantaranya penggunaan jelas dan mudah dilakukan baik itu untuk para pemula, adanya fitur papan putih,

hasil video yang bagus dengan kelas HD, adanya sistem kemana enkripsi video untuk tetap mengondisikan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut, adanya *system noise cancelling* dimana dapat memaksimalkan audio yang ingin disampaikan ketika berbicara di *google meet*. Adapun kekurangan dari *google meet* adalah ketika sinyal lemah akan secara tiba-tiba pengguna akan otomatis keluar dari room pertemuan dan harus melakukan *login* kembali, tidak semua perangkat telepon pintar maupun laptop yang digunakan pengguna mendukung penggunaan aplikasi *google meet* (Bintara & Kocimaheni, 2020).

Teori ini diperkuat oleh (Kumar & Bervell, 2019) *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi manajemen pembelajaran yang dibuat oleh *Google* dimana memungkinkan pengguna mengakses aplikasi sejajar untuk mendukung penggunaan *Google Classroom* itu sendiri meliputi *email*, dokumen, penyimpanan dan pesan. *Google classroom* merupakan bagian dari aplikasi *google* edukasi yang berbasis online untuk mendukung pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran yang berbasis online (Sudarsana et al., 2019). Untuk suatu media yang dapat digunakan juga pada ruang lingkup pendidikan sebagai sarana suatu media pembelajaran dimana dapat mempermudah pengajar guna membuat, membagikan dalam kelompok pada setiap penugasan tanpa kertas.

Adapun beberapa kelebihan yang menjadi keunggulan dari aplikasi *Google Classroom* antara lain memanjakan pengguna dengan memiliki karakteristik pengoperasian yang mudah dalam memberikan materi berdasarkan kebutuhan, kemudahan dalam mengirim maupun menerima tugas yang diberikan, dapat dengan mudah melihat daftar absensi kehadiran dan keterlambatan siswa. Dari beberapa kelebihan, *Goggle Classroom* juga memiliki kekurangan yang dirasakan penggunaannya antara lain tidak adanya fitur untuk berkomunikasi secara audio dan visual, terdapat masalah dalam mengganti jawaban hasil dari tugas yang telah diberikan setelah siswa mengirimkan tugas tersebut (Nurhasanah & Sobandi, 2019).

Pada dasarnya model pembelajaran daring merupakan bentuk dari pemanfaatan media sosial jika diimbangi dengan pencarian informasi, interaksi, diskusi dan instruksi yang dilakukan oleh guru maka akan menjadi alat pengembangan sikap, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki siswa dapat meningkatkan penggunaan teknologi yang tersedia di sekitar kita. Setiap guru akan mempertimbangkan untuk memilih menggunakan suatu metode pembelajaran yang paling efektif untuk diterapkan kepada siswa pada proses kegiatan belajar mengajar. Kedua aplikasi tersebut digunakan pada kegiatan belajar mengajar mata

pelajaran PJOK di SMAN MT Bojonegoro pada kondisi pandemi saat ini. Menurut Abduljabar (2011) pendidikan jasmani merupakan edukasi raga peserta didik dengan kegiatan yang bersifat fisik.

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan manusia akan selalu berkembang dalam berbagai sektor kehidupan, keadaan guna mempersingkat waktu dan tenaga supaya dapat digunakan secara maksimal. Menurut Hanafy (2014) Efektivitas merupakan salah satu hal penting sebagai alat yang telah dipastikan guna mendapatkan hasil akhir yang maksimal atau memilih tujuan yang tepat dalam menentukan pilihan dari pilihan lainnya. Keahlian mengatur waktu kerja seseorang yang mengarah pada efisiensi pada aktivitas supaya lebih cepat (Kintu et al., 2017). Efisiensi aktivitas yang menunjukkan kinerja berupa hal-hal pokok yang saling berkaitan dengan cara menggunakan faktor produksi minimum guna mencapai hasil yang maksimum (Massie et al., 2018). Efektivitas dan efisiensi memiliki makna yang saling melengkapi supaya mendapatkan tujuan yang diinginkan dimana harus menentukan pilihan yang tepat diantara pilihan yang ada dan juga menggunakan faktor kinerja yang optimal supaya mendapatkan hasil yang maksimal pada kegiatan pembelajaran.

Pada kondisi pandemi seperti ini guru dituntut untuk menjadi lebih inovatif dalam menyampaikan materi ketika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring terutama pada pembelajaran PJOK. Di sekolah SMAN MT Bojonegoro pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom*. Hal itu menyebabkan siswa memiliki persepsi sendiri mengenai aplikasi yang efektif ketika digunakan pada saat pembelajaran. Tanggapan atau persepsi merupakan suatu gejala yang muncul yang terjadi setelah menerima suatu peristiwa baik itu rangsangan, visual, audio, dan audio visual, yang telah diberikan sehingga membentuk perubahan respon setuju maupun tidak setuju. Menurut Marufah et al., (2014) persepsi siswa terhadap proses belajar yang dilakukan oleh guru dapat bersifat setuju dan tidak setuju pada proses yang dilakukan. Siswa yang memiliki persepsi yang berbeda-beda, bisa berupa persepsi positif pada suatu objek psikologi apabila setuju atau suka dan memiliki sikap *favorable* terhadap suatu objek, sebaliknya ada siswa memiliki persepsi negatif pada suatu objek psikologi apabila tidak setuju atau tidak suka akan memiliki sikap *unfavorable* terhadap objek. Persepsi menunjukkan sifat seseorang dari proses perlakuan terhadap suatu objek yang diberikan (Prasad, 2020).

Aktivitas belajar mengajar yang saat ini dilaksanakan tentunya sangat berbeda dengan tahun sebelumnya yang akan mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Menurut Ulfah et al., (2016) hasil belajar adalah perolehan dari pengetahuan maupun keahlian siswa yang didapatkan melalui proses penilaian berupa angka dari guru. Pada kondisi seperti ini guru memiliki permasalahan mengenai perangkat lunak yang efektif digunakan antara *google meet* dan *google classroom* kepada siswa dalam pembelajaran terutama mata pelajaran PJOK di sekolah SMAN MT Bojonegoro. Peneliti melakukan observasi melalui wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2020 dengan guru PJOK Tri Atmojo Puguh A, S.Pd. untuk mengkonfirmasi bahwa siswa memiliki rentan usia yang relatif sama, siswa memperoleh materi dari guru yang sama dan siswa mendapatkan sumber materi dari guru yang sama. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis akan melakukan penelitian yang akan membandingkan perbandingan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom* SMAN MT Bojonegoro.

METODE

Dilihat dari rumusan masalah pada Bab I, menggunakan jenis penelitian survey pada penelitian ini. Jenis penelitian *expost facto* bentuk *causal comparative*, yaitu penelitian yang meneliti apa adanya kondisi untuk mengetahui seberapa besar perbedaan variabel yang terkait dalam suatu subjek atau objek (Nazir, 2014) dengan metode yang digunakan berupa angket.

Populasi adalah hasil dari semua perseorangan baik itu bahan maupun alat untuk menjadi bahan penelitian, yang akan dibuat menjadi kesimpulan (Maksum, 2018). Seluruh siswa SMAN-MT Bojonegoro kelas X IPA dan IPS berjumlah 215 siswa merupakan populasi pada penelitian ini.

Sampel merupakan bahan atau alat untuk menjadi pengganti pada suatu karya tulis ilmiah dimana dapat bersifat mencerminkan ciri maupun sifat populasi (Maksum, 2018). Pada penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling*, dimana setiap populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel (Sugiono, 2016). Dengan teknik yang diambil *Proportional Random Sampling*, pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa melihat strata dan populasi pada seluruh anggota populasi tersebut (Sugiono, 2016). Sampel pada penelitian ini yaitu kelas X IPA 3 dan X IPS 1 berjumlah 72 siswa.

Teknik pengambilan sampel tersebut dilakukan dengan melakukan undian yang sudah disediakan oleh peneliti saat berkumpul dengan masing-masing ketua kelas X IPA 1 sampai dengan X IPA 4, X IPS 1 dan X IPS 2 menggunakan aplikasi *Google Meet* yang terdapat 3 kertas kosong dan 1 kertas bertuliskan huruf S untuk kelas X IPA dan 1 kertas kosong dan 1 kertas bertuliskan

huruf S yang berarti sampel untuk kelas X IPS, jika kelas yang menerima kertas yang bertuliskan huruf S akan menjadi sampel dari penelitian dimana sampel ini dilakukan secara acak dengan disaksikan oleh masing-masing ketua kelas secara langsung.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen non tes. Instrumen non tes berupa angket perbandingan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom* SMAN MT Bojonegoro pembelajaran tahun akademik 2020/2021. Skala angket pada penelitian ini menggunakan skala *likert* skor 1-4 dengan pilihan jawaban sangat efektif, efektif, tidak efektif, dan sangat tidak efektif. Aspek pembelajaran yang di ukur yaitu materi pembelajaran yang disampaikan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, cara penyampaian guru, interaksi antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, suasana pembelajaran, aktivitas fisik yang dilakukan, penugasan yang diberikan guru, tes/evaluasi yang diberikan guru dan hasil pembelajaran yang diperoleh

Dalam penelitian ini, instrumen non tes angket yang digunakan merupakan milik Maksum (2021). Kemudian dituangkan dalam *google formulir* dan disebarkan kepada responden. dengan uji validitas butir soal satu 0,756 butir soal dua 0,76 butir soal tiga 0,788 butir soal empat 0,829 butir soal lima 0,634 butir soal enam 0,848 butir soal tujuh 0,741 butir soal delapan 0,670 butir soal sembilan 0,778 butir soal sepuluh 0,783. Jadi ke efisien validitas >0,195 sehingga instrumen angket dinyatakan valid dan hasil hitung reliabelitas 0,916. Jadi r-hitung > r-tabel sehingga instrumen angket dinyatakan reliabel.

Teknik analisis menggunakan statistik parametrik yaitu *independent sample t test* dengan bantuan aplikasi *software SPSS Statistics 25*. Sebelum melakukan analisis uji t maka dilakukan uji prasarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas X IPA 3 dan X IPS 1 yang berjumlah 72 siswa sebagai responden pengisian angket efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom* menurut persepsi siswa dengan menggunakan aplikasi *software SPSS Statistics 25* dengan tingkat signifikan 0,05 diperoleh hasil analisis deskriptif sebagai berikut :

Tabel 1 Deskripsi Data Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom*

Variabel	Jenis Ukuran Data Statistik				
	N	Mean	Min	Max	SD
<i>GMeet</i>	72	29,40	11	40	5,97
<i>GClassroom</i>	72	30,74	11	40	6,10

Berdasarkan tabel 1 masing-masing variabel berjumlah 72 siswa, deskripsi data pada pembelajaran PJOK menggunakan *google meet* diperoleh $mean = 29,40$, $min = 11$, $max = 40$ dan $SD = 5,97$ sedangkan Pembelajaran PJOK menggunakan *google classroom* deskripsi data diperoleh $mean = 30,74$, $min = 11$, $max = 40$ $SD = 6,10$. penelitian ini termasuk jenis penelitian *causal comparative* sehingga sebelum analisis data dilakukan menggunakan uji-t sampel bebas, maka dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Menggunakan Kolmogorov Smirnov

Aplikasi	Z	Sig.	α	Keterangan
<i>Google Meet</i>	0,092	0,200	0,05	Sig > α Data berdistribusi normal
<i>Google Classroom</i>	0,070	0,200	0,05	Sig > α Data berdistribusi normal

Analisis uji normalitas data, dalam penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan tabel 2, hasil analisis data pada variabel pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* diperoleh $Z = 0,092$, $sig. = 0,200$ dan $\alpha = 0,05$, sedangkan hasil analisis data pada variabel pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google classroom* diperoleh $Z = 0,070$, $sig. = 0,200$ dan $\alpha = 0,05$. Hasil analisis data pada variabel perbandingan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom* koefisien $sig. = 0,200$ sedangkan koefisien $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu pada kedua perbandingan efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom* koefisien $sig. > \alpha = 0,05$, berarti hipotesis kerja ditolak dan hipotesis nihil yang menyatakan data pada variabel diterima, berarti perbandingan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom* data menunjukkan berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Terhadap Variabel Pembelajaran PJOK Menggunakan Aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom*

Aplikasi	F	Sig.	α	Keterangan
<i>Google Meet</i>	0,004	0,947	0,05	Sig > α Varian Homogen
<i>Google Classroom</i>				

Berdasarkan tabel 3 analisis data uji prasyarat homogenitas data menggunakan bantuan *SPSS Statistic 25* hasil analisis data pada variabel persepsi siswa

terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom* koefisien $F = 0,004$, $sig. = 0,947$ dan $\alpha = 0,05$. Oleh karena hasil analisis efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan aplikasi *google classroom* koefisien menunjukkan $sig > \alpha = 0,05$, berarti hipotesis kerja ditolak dan hipotesis nihil yang menyatakan diterima. Dengan demikian hasil analisis menunjukkan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom*, hasil analisis data menunjukkan homogen

Tabel 4 Hasil Analisis Uji T Variabel Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran PJOK Antara *Google Meet* dan *Google Classroom*

Aplikasi	Rata-rata	t	Sig.	α	Ket.
<i>Google Meet</i>	29,40	-1,329	0,186	0,05	Sig.> α Sama
<i>Google Classroom</i>	30,74				

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis deskripsi data pada variabel efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* diperoleh rata-rata = 29.40 dan aplikasi *google classroom* diperoleh rata-rata = 30.74. hasil analisis diperoleh uji $t = -1.329$, $sig. = 0.186$ dan $\alpha = 0.05$. Pengujian hipotesis berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh $sig.> \alpha$, berarti hipotesis nihil yang menyatakan tidak ada perbedaan antara efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan aplikasi *google classroom* diterima, dan perbedaan antara efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan aplikasi *google classroom* ditolak. Berarti tidak adanya perbedaan yang signifikan, antara persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dan *google classroom* menurut persepsi siswa SMAN MT Bojonegoro.

Menurut Muniroh et al., (2020) pembelajaran matematika surabaya menggunakan media aplikasi *google meet* cukup efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa. Selain itu, pada pembelajaran daring menggunakan aplikasi (*edmodo*), *video conference (google meet)* bahkan dengan sosial media berupa Instagram sangat membantu mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan praktikum pada mata kuliah komputer grafis (Rustaman, 2020). Menurut tanggapan mahasiswa, *google meet* efektif dalam pembelajaran daring. Karena dalam pembelajaran daring, mayoritas mahasiswa tidak adanya kendala ketika memanfaatkan aplikasi *google meet*, mahasiswa juga tidak kesulitan dalam mengakses serta dapat dengan mudah memahami pembelajaran daring melalui *google meet*. (Nalurita, 2021).

Hal tersebut selaras dengan Zhafira et al., (2020) yang menyatakan bahwa menurut persepsi mahasiswa, media pembelajaran daring masa pandemi ini yang paling disukai ialah *whatsapp* dan *google classroom*. Berdasarkan analisis hasil kuesioner menunjukkan bahwa menurut pemahaman dan evaluasi persepsi guru dan peserta didik, pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas melalui *google classroom* (Aimiuwu et al., 2019). Mahasiswa merespon baik terhadap penggunaan *google classroom* menunjukkan bahwa *google classroom* sangat berguna dalam pelancaran proses pembelajaran (Utami, 2019). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tidak adanya perbedaan yang signifikan, antara pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *google meet* dan *google classroom* menurut persepsi siswa SMAN MT Bojonegoro.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK antara *google meet* dengan aplikasi *google classroom* SMAN MT Bojonegoro, dimana kedua aplikasi tersebut sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing untuk digunakan terutama pada mata pelajaran PJOK.

Saran

Peneliti sadar jika penelitian ini masih banyak kekurangan yang bisa diperbaiki di penelitian selanjutnya, maka dari itu beberapa saran yang bisa diberikan oleh peneliti adalah diharapkan untuk peneliti selanjutnya mencari faktor utama yang menjadi acuan persepsi siswa terhadap pembelajaran, penelitian ini dapat dikembangkan dengan mengambil populasi maupun aplikasi lebih efisien untuk dapat dijadikan perbandingan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian Pendidikan Jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 36-42.
- Aimiuwu, E., et al. (2019). Google Classroom: What Works And How?. *Journal of Education and Social Sciences*.
- Al-Marouf, R. S., et al. (2020). Fear From COVID-19 And Technology Adoption: The Impact Of Google Meet During Coronavirus Pandemic. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–16.
- Bintara, A. P. P., & Kocimaheni, A. A. (2020). Persepsi

Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Google Meets Pada Mata Kuliah Hyouki Level Shokyu. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 234–245.

- Dedy, J. P. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Langsung. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(3), 83–91.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73.
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended Learning Effectiveness: The Relationship Between Student Characteristics, Design Features And Outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-20.
- Kumar, J. A., & Bervell, B. (2019). Google Classroom For Mobile Learning In Higher Education: Modelling The Initial Perceptions Of Students. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1-26
- Li, G., Fan, Y., Lai, Y., Han, T., Li, Z., Zhou, P., Pan, P., Wang, W., Hu, D., Liu, X., Zhang, Q., & Wu, J. (2020). Coronavirus Infections And Immune Responses. *Journal of Medical Virology*, 92(4), 424–432.
- Lowrey, K., Rajeswaran, A., Kakade, S., Todorov, E., & Mordatch, I. (2019). Plan Online, Learn Offline: Efficient Learning And Exploration Via Model-Based Control. *7th International Conference on Learning Representations, ICLR 2019*, 1–15.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Manoj, M. G., Kumar, M. K. S., Valsaraj, K. T., Sivan, C., & Vijayan, S. K. (2020). Since January 2020 Elsevier Has Created A COVID-19 Resource Centre With Free Information In English And Mandarin On The Novel Coronavirus COVID-19 . The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect , *The Company'S Public News And Information* . January.
- Martínez, J. F., Santibanez, L., & Mori, E. E. S. (2013). Educational Opportunity And Immigration In México: Exploring The Individual And Systemic Relationships. *Teachers College Record*, 115(10), 11–21.

- Massie, N. I. K., Saerang, D. P. E., & Tirayoh, V. Z. (2018). Analisis Pengendalian Biaya Produksi Untuk Menilai Efisiensi Dan Efektivitas Biaya Produksi. *Going Concern: Jurnal Riset Akuntansi*, 13(04), 355–364.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 46–47
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10
- Muniroh, S. H., Rojanah, S., Raharjo, S., & Tangerang, U. M. (2020). Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 410–419.
- Nalurita, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet pada Mata Kuliah Teknik Proyeksi Bisnis Semester Gasal Tahun Pelajaran 2020/2021 di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (UNSURYA) (Studi pada Mahasiswa Prodi Manajemen Kelas G). *Jurnal Ilmiah Manajemen Surya Pasca Scientia*, 10, 22–30.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Prasad, N. R. (2020). Perception and reality. In *Studies in Computational Intelligence*. Springer International Publishing, 892.
- Putranti, N. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 139–147.
- Rustaman, A. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 557–562.
- Saifuddin, M. F. (2018). E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102–109.
- Sudarsana, I. K., Putra, I. B. M. A., Astawa, I. N. T., & Yogantara, I. W. L. (2019). The Use Of Google Classroom In The Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1).
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 118–119
- Ulfah, K. R., Santoso, A., & Utaya, S. (2016). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(8), 1607–1611.
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika ISSN 2613-9189*, 2, 498–502.
- UU No 20. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45.